これでゼッタイ負けない！格闘無敵増刊号

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年4月10日発行第2巻第7号通巻15号

# 電撃PlayStation F2

プレイステーション

Vol.19

4月増刊号 定価550YEN



**アーケード格闘ゲーム最新情報**

スターグラディエイター
ストリートファイターZERO2
ソウルエッジ

ギルティギア
KOF'95
ストリートファイターZERO
闘神伝2
水滸演武
豪血寺一族2
ファイヤープロレスリング
負けるな！魔剣道2

**無敵の徹底攻略**

## 鉄拳2

発売直前！
10キャラ完全解剖

アドヴァンストV.G. ヴァンパイア
ギャラクシーファイト 機動戦士ガンダムVer.2.0
あすか120% セーラームーンSuperS

バハムートが地上に降り立つ！

## ファイナルファンタジーVII

2大特報

SCEがフルポリゴンバトルRPG発表
ワイルドアームズ

アトラスからシミュレーション・ロマンス登場
ブラッディブライド

いまどきのヴァンパイア




電撃PlayStation E2 4月増刊号

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年4月10日発行(第2巻第7号通巻15号) 発行人/梁谷恵司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業

定価550円(本体価格534円)

発売:主婦の友社

T1006392040555

 印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06392-4

これでゼッタイ負けない！格闘無敵増刊号

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年4月10日発行第2巻第7号通巻15号

# 電撃PlayStation プレイステーション Vol.19 F2

4月増刊号 定価550YEN



**アーケード格闘ゲーム最新情報**

スターグラディエイター
ストリートファイターZERO2
ソウルエッジ
ギルティギア
KOF'95
ストリートファイターZERO
闘神伝2
水滸演武
豪血寺一族2
ファイヤープロレスリング
負けるな！魔剣道2

## バハムートが地上に降り立つ！ファイナルファンタジーVII

**2大特報**

SCEがフルポリゴンバトルRPG発表 ワイルドアームズ
アトラスからシミュレーションロマンス登場 ブラッディブライド いまどきのヴァンパイア

**無敵の徹底攻略**

## 鉄拳2

発売直前！10キャラ完全解剖

アドヴァンストV.G.　ヴァンパイア
ギャラクシーファイト　機動戦士ガンダムVer.2.0
あすか120%　セーラームーンSuperS



発行：メディアワークス

'96年12月，スクウェアよりプレイステーションで発売。



F F

SQUARESOFT


"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
TM
大いなる野望に魅入られしものよ、
この館の扉を叩け。
Trap Simulation Game
刻命館
TECMO INTERNET
テクモの最新情報を聞こう!
テクモホットライン
03-3222-7550
INTER NET
テクモホームページ開設！ アドレス／http://www.tecmo.co.jp
TECMO

# 電撃PlayStation プレイステーション

4月増刊号 F2

# CONTENTS


## 巻頭・巻末特報 ビッグタイトル連発!!

●注目のニューウェーブ格闘のついに出た画面写真を独占入手
GUILTY GEAR……8

●人気のネオ・ジオ最新タイトルのPS版の最新情報だ!
SNK特集
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95……13
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣……14
リアルバウト餓狼伝説……15

●12月まで待ちきれない超ビッグタイトルの超最新情報
FFⅦ……148

●SCEとメディアビジョンのタッグが放つ最新RPG
ワイルドアームズ……154

●高校生活を舞台に吸血鬼の主人公が活躍するシミュレーションロマンス
BLOODY BRIDE ～いまどきのヴァンパイア～……158

## 記憶素子F2 発売後の格闘ゲームの攻略&データ

ストリートファイターZERO……74
闘神伝2……84
水滸演武……90
豪血寺一族2……94
ファイヤープロレスリング アイアンスラム96……98
負けるな!魔剣道2……100
忍空NINKU……102
チャンピオンレスラー 実況ライブ……103
ほか

## 電撃格闘無敵 今もっともアツイPSの格闘を厳選

# 鉄拳2



数々のスペシャルモードと、驚異のハイクオリティCGムービーを搭載してアーケード版を遙かに超えたPS版『鉄拳2』がやってきた! ほんとに役立つ徹底攻略第1回……18

●美少女格闘として最高のデキという評価とともについに発売!
アドヴァンストV.G.……34

●全PSユーザーが待ち望んでいるこのタイトルのホントの最新情報
ヴァンパイア……46

●簡単操作で多彩なアクション! 美少女格闘の超期待作だ!!
あすか120%スペシャル……56
ギャラクシーファイト……62
機動戦士ガンダムVer.2.0……66
美少女戦士セーラームーンSuperS……68

## アーケード特集 アーケードの波がPSに押し寄せる…

●今後のゲームシーン全体を占うアミューズメントマシンの見本市をレポート
AOUショーレポート'96……116

●定番の大人気シリーズの最新作を先取りチェック
ストリートファイターZERO2……122

●システム11基板のアーケード最新格闘。はたしてPS移植は…
ソウルエッジ……124

新作ソフトスケジュール……6
[まんが]鉄拳2はじめて物語……106
[読者コーナー]Fの奴隷……110
読者アンケート……114
電撃ソフトステーション……127
ソフトメーカー質問箱F2……144
電撃ニュースステーション……146
電撃PS増刊号予告……160
次号予告+ゲームインデックス……161

電撃PS

# 新作ソフト・スケジュール

（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です）

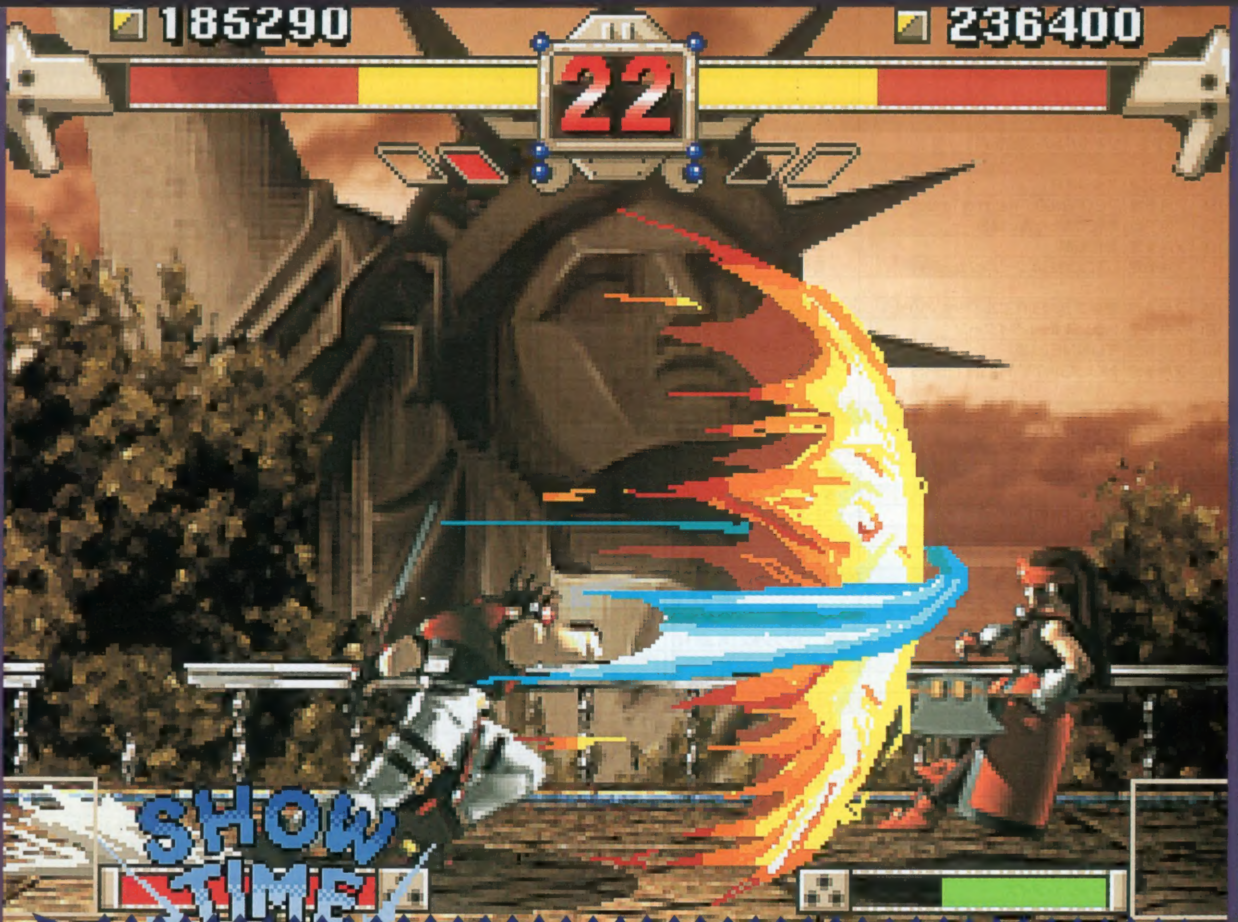
ジャンルの表記

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ACT | アクション | AVG | アドベンチャー | SLG | シミュレーション |
| PZG | パズル | RPG | ロールプレイング | SPG | スポーツ |
| STG | シューティング | DC | デジタルコミック | RCG | レース |
| A·RPG | アクション ロールプレイング | A·PZG | アクションパズル | ETC | その他 |

| 番号 | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ▶3月発売のソフト | | | | | | |
| 1 | 3月22日 | アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～ | アテナ | ¥5,800 | TBL | |
| 2 | 3月22日 | ウイニングポスト2 | 光栄 | ¥9,800 | SLG | |
| 3 | 3月22日 | 宇宙豪商伝 爆裂商人 | アステック21 | ¥5,800 | TBL | |
| 4 | 3月22日 | エアーマネジメント'96 | 光栄 | ¥8,800 | SLG | |
| 5 | 3月22日 | がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～ | コナミ | ¥5,800 | ACT | 143 |
| 6 | 3月22日 | チョロQ | タカラ | ¥5,800 | RCG | 134 |
| 7 | 3月22日 | DX人生ゲーム | タカラ | ¥5,800 | TBL | 139 |
| 8 | 3月22日 | 天地を喰らうII～赤壁の戦い～ | カプコン | ¥5,800 | ACT | |
| 9 | 3月22日 | TIZ～Tokyo Insect Zoo～ | ゼネラルエンタテイメント | ¥5,800 | ETC | |
| 10 | 3月22日 | バイオハザード | カプコン | ¥5,800 | ETC | |
| 11 | 3月22日 | メルティランサー 銀河警察2086 | イマジニア | ¥5,800 | SLG | |
| 12 | 3月22日 | ロードラッシュ | EAV | ¥5,800 | RCG | |
| 13 | 3月22日 | ワイプアウト | SCE/Inter | ¥5,800 | RCG | |
| 14 | 3月29日 | アクチャー・サッカー | ナグザット | ¥5,800 | SPG | |
| 15 | 3月29日 | あすか120%スペシャルBURNING Fest. | ファミリーソフト | ¥5,800 | 対戦ACT | 56 |
| 16 | 3月29日 | アンジェリークSpecial | 光栄 | ¥7,800 | SLG | 136 |
| 17 | 3月29日 | 機動戦士ガンダムVer.2.0 | バンダイ | ¥6,800 | STG | 66 |
| 18 | 3月29日 | 機動戦士ガンダムVer.2.0 LIMITED EDITION | バンダイ | ¥9,800 | STG | |
| 19 | 3月29日 | キリングゾーン | ナグザット | ¥5,800 | 対戦ACT | |
| 20 | 3月29日 | グラディウス デラックスパック | コナミ | ¥5,800 | STG | |
| 21 | 3月29日 | 三國志英傑伝 | 光栄 | ¥8,800 | S·RPG | |
| 22 | 3月29日 | 大戦略 プレイヤーズスピリット | OZクラブ | ¥7,800 | SLG | |
| 23 | 3月29日 | 鉄拳2 | ナムコ | ¥5,800 | 対戦ACT | 18,106 |
| 24 | 3月29日 | TETRIS X | BPS | ¥5,800 | PZG | |
| 25 | 3月29日 | NuPa～ぬうぱ～ | トミー | ¥4,800 | PZG | |
| 26 | 3月29日 | 信長の野望・天翔記 | 光栄 | ¥9,800 | SLG | 140 |
| 27 | 3月29日 | パズルボブル2 | タイトー | ¥5,800 | PZG | |
| 28 | 3月下旬予定 | スラムドラゴン | ジャレコ | ¥5,800 | 対戦ACT | |
| 29 | 3月下旬予定 | ハイパーファイナルマッチテニス | ヒューマン | ¥5,800 | SPG | |
| ▶4月発売のソフト | | | | | | |
| 30 | 4月12日予定 | プレイスタジアム | バンプレスト | ¥5,800 | SPG | 143 |
| 31 | 4月12日 | リング オブ サイアス | アテナ | ¥6,800 | AVG | |
| 32 | 4月19日予定 | ESPN StreetGames | SCE/Inter | 価格未定 | SPG | 138 |
| 33 | 4月19日予定 | オーバードライビンDX | EAV | ¥5,800 | RCG | |
| 34 | 4月19日予定 | DOOM | ソフトバンク | ¥5,800 | ACT | |
| 35 | 4月19日 | めざせ!戦球王 | セイブ開発 | ¥5,800 | PZG | |
| 36 | 4月19日予定 | モータートゥーン・グランプリ2 | SCE | ¥5,800 | RCG | 127 |
| 37 | 4月26日予定 | アイレムアーケードクラシックス | アイマックス | ¥5,800(予定) | ETC | |
| 38 | 4月26日 | ギャラクシアン³ | ナムコ | ¥5,800 | STG | |
| 39 | 4月26日 | ザ・心理ゲーム | ヴィジット | ¥5,800 | ETC | |
| 40 | 4月26日予定 | Jリーグ バーチャルスタジアム'96 | EAV | ¥5,800 | SPG | |
| 41 | 4月26日 | ときめきメモリアル プライベートコレクション | コナミ | ¥3,800 | ETC | |
| 42 | 4月26日予定 | 信長疾風記 煌 | BPS | ¥5,800 | SLG | |
| 43 | 4月26日予定 | パチパチサーガ | ティー・イー・エヌ研究所 | ¥5,800 | RPG | |
| 44 | 4月26日予定 | Pandora Project-THE LOGIC MASTER- | Team Bughouse | ¥5,800(予定) | SLG | |
| 45 | 4月26日 | ワールドマッチゴルフ | ズーメックス | ¥5,800 | SPG | |
| 46 | 4月中旬予定 | サラブレッド達の栄冠 | アイランドクリエイション | ¥5,800(予定) | SLG | |
| 47 | 4月下旬予定 | シヴィライゼーション-新・世界七大文明- | アスミック | ¥5,800 | SLG | |
| 48 | 4月下旬予定 | Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻 | SCE | ¥5,800 | ACT | |
| 49 | 4月下旬予定 | ロックマンX3 | カプコン | 価格未定 | ACT | |
| 50 | 4月予定 | アクチャー・ゴルフ | ナグザット | ¥5,800 | SPG | |
| 51 | 4月予定 | アドヴァンストV.G. | TGL | ¥6,800 | 対戦ACT | 34 |
| 52 | 4月予定 | ウルフファング 空牙2001 | エクシングエンタテイメント | ¥5,800 | STG | |
| 53 | 4月予定 | キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW | バンダイ | ¥5,800(予定) | SPG | |
| 54 | 4月予定 | ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ | サンソフト | ¥5,800 | 対戦ACT | 62 |
| 55 | 4月予定 | CRITICOM－ザ・クリティカルコンバットー | ビック東海 | ¥5,800 | 対戦ACT | 105 |
| 56 | 4月予定 | ゲームの達人2 | サンソフト | ¥8,900 | TBL | |
| 57 | 4月予定 | ジョニー・バズーカ | ユナイテッドジャパン エンターテイメント | 価格未定 | ACT | |
| 58 | 4月予定 | 太陽のしっぽ | アートディンク | ¥5,800(予定) | ETC | 137 |
| 59 | 4月予定 | チェスマスター | アルトロン | ¥6,800(予定) | TBL | |
| 60 | 4月予定 | ディスクワールド | メディアエンターテイメント/情報堂 | ¥5,800 | AVG | |
| 61 | 4月予定 | デッドヒートロード | 日本物産 | ¥5,800 | RCG | |
| 62 | 4月予定 | ネオ プラネット | マップジャパン | ¥6,800 | SLG | |
| 63 | 4月予定 | THE HIVE WARS | KSS | ¥6,800(予定) | STG | |
| 64 | 4月予定 | ぱいるあっぷ・まーち | プロシードユニ | ¥5,800(予定) | SLG | |
| 65 | 4月予定 | POTESTAS(ポテスタス) | ネクサスインターラクト | ¥6,800 | SLG | |
| 66 | 4月予定 | 矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!! | 日本クラリービジネス | ¥7,800 | ETC | |
| ▶5月発売のソフト | | | | | | |
| 67 | 5月3日予定 | ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル | BPS | ¥5,800(予定) | RCG | |
| 68 | 5月10日予定 | X-COM 未知なる侵略者 | スペクトラムホロバイトジャパン | ¥5,800(予定) | ETC | |
| 69 | 5月10日予定 | VADIMS(バディムス) | ソフトバンク | ¥5,800(予定) | PZG | |
| 70 | 5月10日予定 | 花札グラフィティー 恋々物語 | アイマックス | ¥5,800(予定) | TBL | |
| 71 | 5月24日予定 | EPS 角田智美 | アンティノスレコード | ¥3,800(予定) | SLG | |
| 72 | 5月24日予定 | EPS 仲間由紀恵 | アンティノスレコード | ¥3,800(予定) | SLG | |
| 73 | 5月24日予定 | EPS 水谷純子 | アンティノスレコード | ¥3,800(予定) | SLG | |
| 74 | 5月24日予定 | EPS 森川由紀子 | アンティノスレコード | ¥3,800(予定) | SLG | |
| 75 | 5月24日予定 | EPS 山本ともあ | アンティノスレコード | ¥3,800(予定) | SLG | |
| 76 | 5月24日 | サンダーホークII | ビクターエンタテインメント | ¥6,800 | STG | |
| 77 | 5月24日予定 | ダンジョンクリエイター | EAV | ¥6,800 | ETC | |
| 78 | 5月24日予定 | デザエモン+(プラス) | アテナ | ¥5,800 | ETC | |
| 79 | 5月31日予定 | あいどるプロモーション～すずきゆみえ～ | アルュメ | ¥5,800 | SLG | |
| 80 | 5月31日予定 | Extreme Power(仮) | プロファイア | ¥5,800(予定) | STG | |
| 81 | 5月下旬予定 | Fighting Illusion～K-1グランプリ戦士～ | エクシングエンタテイメント | ¥5,800(予定) | 対戦ACT | |
| 82 | 5月予定 | 囲碁 | アスキー | ¥6,800 | TBL | |
| 83 | 5月予定 | ウェディングピーチ ドキドキお色直し | KSS | ¥5,800(予定) | SLG | |
| 84 | 5月予定 | キュイーン | メディアエンターテイメント | ¥5,800 | STG | |
| 85 | 5月予定 | CREATURE SHOCK | データイースト | ¥5,800 | AVG+STG | |
| 86 | 5月予定 | サーキットビート | プリズム・アーツ | ¥5,800(予定) | RCG | |
| 87 | 5月予定 | 3Dゴルフ(仮) | コナミ | ¥5,800 | SPG | |
| 88 | 5月予定 | 鉄球 TRUE PINBALL | ギャガ・コミュニケーションズ | ¥5,800(予定) | TBL | |
| 89 | 5月予定 | Defcon5 | マルチソフト | ¥4,800 | RPG | |
| 90 | 5月予定 | ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 | バンダイ | ¥5,800(予定) | ETC | 141 |
| 91 | 5月予定 | パズラー監修おーちゃんのお絵かきロジック2 カラーもありますわ | サンソフト | ¥4,980(予定) | PZG | |
| 92 | 5月予定 | 必勝パチンコパチスロ攻略法 | アイランドクリエイション | 価格未定 | ETC | |
| 93 | 5月予定 | フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～ | やのまん | 価格未定 | S·RPG | |
| 94 | 5月予定 | 北斗の拳 | バンプレスト | 価格未定 | 格闘AVG | 143 |
| 95 | 5月予定 | リターン・トゥ・ゾーク | バンダイビジュアル | ¥6,800 | AVG | |
| 96 | 5月予定 | Race Drivin' a GO!GO! | タイムワーナー インタラクティブ | ¥5,800(予定) | RCG | |
| 97 | 5月予定 | ローンソルジャー | ヴァージンインタラクティブ | 価格未定 | ACT+STG | |
| ▶6月発売のソフト | | | | | | |
| 98 | 6月7日予定 | V·SPIKE(ヴィクトリー・スパイク) | イマジニア | ¥5,800 | SPG | |
| 99 | 6月21日 | 新フォーチュン・クエスト ～食卓の騎士たち～ | メディアワークス | ¥5,800(予定) | TBL | |
| 100 | 6月21日 | 新フォーチュン・クエスト ～食卓の騎士たち～(限定版) | メディアワークス | ¥7,800(予定) | TBL | |
| 101 | 6月28日予定 | OverBlood(オーバーブラッド) | リバーヒルソフト | ¥5,800(予定) | AVG | |
| 102 | 6月末予定 | クロックワークス | 徳間書店 | ¥5,800 | PZG | |
| 103 | 6月予定 | アイドル雀士スーチーパイII Limited | ジャレコ | ¥7,800(予定) | TBL | |
| 104 | 6月予定 | ギャルズパニック96(仮) | KANEKO | 価格未定 | PZG | |
| 105 | 6月予定 | 極 大道棋 | 毎日コミュニケーションズ | ¥5,800 | TBL | |
| 106 | 6月予定 | KING'S FIELDIII | フロム・ソフトウェア | ¥6,300(予定) | RPG | 142 |
| 107 | 6月予定 | サイバースピード | ギャガ・コミュニケーションズ | ¥5,800(予定) | RCG | 143 |
| 108 | 6月予定 | C1 CIRCUIT | インベックス | ¥5,800(予定) | RCG | |
| 109 | 6月予定 | CityBravo! | アルトロン | 価格未定 | SLG | |
| 110 | 6月予定 | ショックウエーブ(仮) | EAV | ¥5,800 | STG | |
| 111 | 6月予定 | スーパー忍者悟空 | エイコム | 価格未定 | ACT | |
| 112 | 6月予定 | ソニックウイングススペシャル | メディアクエスト | ¥6,800(予定) | STG | |
| 113 | 6月予定 | Turf Wind'96～武豊 サラブレッド育成シミュレーション～ | ジャレコ | 価格未定 | SLG | |
| 114 | 6月予定 | ダイナマイトキング(仮) | エイコム | 価格未定 | ACT | |
| 115 | 6月予定 | タイムギャル&忍者ハヤテ | タイトー | ¥6,800(予定) | AVG | |
| 116 | 6月予定 | ハイパーオリンピック・イン・アトランタ | コナミ | ¥5,800 | SPG | |
| 117 | 6月予定 | ポポロクロイス物語 | SCE | ¥5,800 | RPG | |
| 118 | 6月予定 | マクロスDIGITAL MISSION VF-X | バンダイビジュアル | ¥6,800 | STG | |
| 119 | 6月予定 | MASTERS ～新・遙かなるオーガスタ～ | ソフトバンク | 価格未定 | SPG | |
| 120 | 6月予定 | 蟲の居所 | ゲンソフト | ¥5,800(予定) | PZG | |
| 121 | 6月予定 | リトルビッグアドベンチャー | EAV | ¥5,800 | ACT+AVG | |
| ▶今春発売のソフト | | | | | | |
| 122 | 春予定 | Assault Rigs | SCE/Inter | 価格未定 | STG | |
| 123 | 春予定 | unStack(アンスタック) | システムクリエイト | ¥4,800(予定) | PZG | |
| 124 | 春予定 | 英語の鉄人 センター試験トライアル | SCE | ¥4,800(予定) | ETC | |
| 125 | 春予定 | エイリアン トリロジー | アクレイムジャパン | ¥5,800 | ACT | |
| 126 | 春予定 | X-MEN | カプコン | ¥5,800 | 対戦ACT | |
| 127 | 春予定 | NFLクォーターバッククラブ'96 | アクレイムジャパン | ¥5,800 | SPG | |
| 128 | 春予定 | 蛭子能収の大穴競艇(仮) | セタ | 価格未定 | RCG | |
| 129 | 春予定 | エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～ | ユナイテッドジャパン エンターテイメント | 価格未定 | SLG | |
| 130 | 春予定 | エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～(限定版) | ユナイテッドジャパン エンターテイメント | 価格未定 | SLG | |
| 131 | 春予定 | CRW/カウンターレボリューションウォー | アクレイムジャパン | ¥6,800 | SLG | |
| 132 | 春予定 | クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー | SME | 価格未定 | AVG | 132 |
| 133 | 春予定 | 刻命館 | テクモ | 価格未定 | SLG | |
| 134 | 春予定 | コブラ・ザ・サイコガン | タカラ | ¥5,800 | ACT+STG | |
| 135 | 春予定 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | エス・エヌ・ケイ | 価格未定 | 対戦ACT | 13 |
| 136 | 春予定 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | エス・エヌ・ケイ | 価格未定 | 対戦ACT | 14 |
| 137 | 春予定 | 蜃気楼回廊 | プレ・ステージ | ¥5,800(予定) | ETC | |
| 138 | 春予定 | すらいムしよう!(仮) | 東北新社 | 価格未定 | SLG | |
| 139 | 春予定 | 3Dレミングス | SCE/Inter | ¥5,800 | A·PZG | |
| 140 | 春予定 | 世界地図の読み方'96(仮) | SCE | 価格未定 | ETC | |
| 141 | 春予定 | 卒業～クロスワールド | イースリースタッフ | 価格未定 | AVG | |
| 142 | 春予定 | Total NBA'96 | SCE/Inter | 価格未定 | SPG | |
| 143 | 春予定 | Noël(ノエル) | パイオニアLDC | 価格未定 | ETC | |
| 144 | 春予定 | バーチャル飛龍の拳(仮) | カルチャーブレーン | 価格未定 | 対戦ACT | 141 |
| 145 | 春予定 | PAL-神犬伝説- | 東映ビデオ／東北新社 | ¥6,800(予定) | RPG | |
| 146 | 春予定 | ヴァンパイア | カプコン | ¥5,800 | 対戦ACT | 46 |
| 147 | 春予定 | ブラボー物語(仮) | セタ | 価格未定 | ETC | |
| 148 | 春予定 | POSIT(仮) | プレイアベニュー | ¥3,980 | TBL | |
| 149 | 春予定 | ホタル | パイオニアLDC | 価格未定 | ACT | |
| 150 | 春予定 | メールプラーナ | ガスト | 価格未定 | SLG | |
| 151 | 春予定 | ライズオブザロボット2 | アクレイムジャパン | ¥5,800 | 対戦ACT | |

| 番号 | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 152 | 春予定 | リアルバトル餓狼伝説 | エス・エヌ・ケイ | 価格未定 | 対戦ACT | 15 |
| ▶7月発売のソフト | | | | | | |
| 153 | 7月5日予定 | スタジオP | アジェンダ | ¥5,800(予定) | ETC | |
| 154 | 7月予定 | THE OPEN GOLF History of Turnberry | バンプレスト | 価格未定 | SPG | |
| 155 | 7月予定 | 学校であった怖い話S | バンプレスト | 価格未定 | AVG | |
| 156 | 7月予定 | 恐怖新聞 | ユタカ | ¥5,800(予定) | AVG | |
| 157 | 7月予定 | JTCC全日本ツーリングカー選手権 | BPS | ¥5,800(予定) | RCG | |
| 158 | 7月予定 | ストライカー1945 | アトラス | ¥5,800 | STG | |
| 159 | 7月予定 | 東亜プランSTGコレクションVol.1 | バンプレスト | 価格未定 | STG | 141 |
| 160 | 7月予定 | トランスポートタイクーン | 伊藤忠 | 価格未定 | SLG | |
| 161 | 7月予定 | TUNNEL(仮) | ギャガ・コミュニケーションズ | ¥5,800(予定) | STG | |
| 162 | 7月予定 | NOUGHTY FIGHTERS | アークシステムワークス | 価格未定 | STG | |
| 163 | 7月予定 | マジック・ジョンソンとジャバー・カリームのスラムジャム'96 | BMGビクター | 価格未定 | SPG | |
| ▶8月以降発売予定のソフト | | | | | | |
| 164 | 8月予定 | ヴァンダルハーツ(仮) | コナミ | ¥5,800 | S・RPG | |
| 165 | 8月予定 | スペクトラルタワー | アイディアファクトリー | 価格未定 | RPG | |
| 166 | 8月予定 | 釣りバカ日誌 | 小学館プロダクション | ¥6,800(予定) | SPG | |
| 167 | 8月予定 | 謎王 | バンダイビジュアル | ¥5,800 | ETC | |
| 168 | 8月予定 | VIPER(仮) | ギャガ・コミュニケーションズ | ¥5,800(予定) | STG | |
| 169 | 8月予定 | MEGATUDO2096 | バンプレスト | 価格未定 | 対戦ACT | 128 |
| 170 | 夏予定 | アークザラッド2 | SCE | 価格未定 | RPG | |
| 171 | 夏予定 | GUNSHIP2000 | スペクトラムホロバイトジャパン | ¥5,800 | ACT | |
| 172 | 夏予定 | キング・オブ・ボクシング | ビクターエンタテインメント | 価格未定 | SPG | |
| 173 | 夏予定 | クライムクラッカーズ2 | SCE | 価格未定 | RPG | |
| 174 | 夏予定 | 結婚−marriage− | 小学館プロダクション | ¥6,800(予定) | SLG | 141 |
| 175 | 夏予定 | シーバス・フィッシング | ビクターエンタテインメント | 価格未定 | 釣り | |
| 176 | 夏予定 | シムシティ2000 | アートディンク | 価格未定 | SLG | |
| 177 | 夏予定 | スーパーショット・ザ・ゴルフ | ビクターエンタテインメント | 価格未定 | SPG | |
| 178 | 夏予定 | スピードドライバー(仮) | MIZUKI | 価格未定 | RCG | |
| 179 | 夏予定 | 戦乱 | エンジェル | 価格未定 | SLG | |
| 180 | 夏予定 | テンション〜王宮の秘宝〜(仮) | バップ | ¥5,800(予定) | RPG | |
| 181 | 夏予定 | 東京SHADOW | タイトー | 価格未定 | ETC | |
| 182 | 夏予定 | Top Gun Fire at Will | スペクトラムホロバイトジャパン | ¥5,800 | ACT | |
| 183 | 夏予定 | Nap・Nap(ナップナップ) | ゲン・テック | 価格未定 | ETC | |
| 184 | 夏予定 | ヴァルナフォース(仮) | ココナッツジャパン エンターテイメント | 価格未定 | SLG | |
| 185 | 夏予定 | ヒロイン・ドリーム | マップジャパン | 価格未定 | SLG | |
| 186 | 夏予定 | フィッシュ・アイズ | パック・イン・ビデオ | 価格未定 | 釣り | |
| 187 | 夏予定 | BLOODY BRIDE いまどきのヴァンパイア | アトラス | ¥5,800 | SLG | 158 |
| 188 | 夏予定 | プロ麻雀 極 (仮) | アテナ | 価格未定 | TBL | |
| 189 | 夏予定 | ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜 | SCE | 価格未定 | S・RPG | |
| 190 | 夏予定 | BELTLOGGER9 | GENKI | 価格未定 | STG | |
| 191 | 夏予定 | 名探偵スチールウッド(仮) | アイディアファクトリー | ¥5,800(予定) | AVG | |
| 192 | 夏予定 | モトクロス(仮) | ココナッツジャパン エンターテイメント | 価格未定 | SLG | |
| 193 | 夏予定 | らんま1/2 バトル・ルネッサンス | 小学館プロダクション | ¥6,800(予定) | 対戦ACT | 143 |
| 194 | 夏予定 | るぷぷキューブ ルプ☆さらだ | データム・ポリスター | ¥4,800(予定) | PZG | |
| 195 | 夏予定 | るろうに剣心(仮) | SCE | 価格未定 | 未定 | |
| 196 | 夏予定 | LAKE MASTERS(レイクマスターズ) | ネクサスインターラクト | ¥6,800 | SPG | |
| 197 | 夏予定 | ワイルド アームズ | SCE | 価格未定 | RPG | 154 |
| 198 | 9月予定 | 究極の倉庫番 | 伊藤忠 | 価格未定 | PZG | |
| 199 | 9月予定 | QUANTUM GATE〜悪夢の序章〜 | ギャガ・コミュニケーションズ | ¥5,800 | AVG | |
| 200 | 9月予定 | GO2 Professional(仮) | 毎日コミュニケーションズ | ¥6,800 | TBL | |
| 201 | 9月予定 | スピードキング | コナミ | ¥5,800 | RCG | |
| 202 | 9月予定 | それいけ×ココロジー | ポリグラム | 価格未定 | ETC | |
| 203 | 9月予定 | バトルバグス | パンタン電脳工場 | 価格未定 | SLG | |
| 204 | 9月予定 | ピンボール・ファンタジー・デラックス | バップ | ¥5,800(予定) | TBL | |
| 205 | 10月予定 | ミニ四駆バトル 爆走兄弟 レッツ&ゴー(仮) | BPS | ¥5,800(予定) | RCG+SLG | |
| 206 | 秋予定 | エネミー・ゼロ | ワープ | 価格未定 | AVG | |
| 207 | 秋予定 | TECMO SUPER BOWL(仮) | テクモ | 価格未定 | SPG | |
| 208 | 秋予定 | 同級生麻雀(仮) | アローマ | 価格未定 | TBL | |
| 209 | 秋予定 | はるかぜ戦隊Vフォース | ピング | 価格未定 | SLG | |
| 210 | 秋予定 | ラグナキュール | SME | 価格未定 | RPG | |
| 211 | 12月予定 | ファイナルファンタジーVII | スクウェア | ¥5,800(予定) | RPG | 148 |
| 212 | 年末予定 | Dear Friends | ビジュアルアーティストオフィス | ¥5,800 | SLG | |
| 213 | 年内予定 | 悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜 | コナミ | 価格未定 | ACT | |
| 214 | 年内予定 | APACHE(アパッチ)(仮) | ガスト | 価格未定 | SLG | |
| 215 | 年内予定 | アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜 | ライトスタッフ | 価格未定 | RPG | |
| 216 | 年内予定 | いがらしみきおのスカイゴルケット | ジョルダン | 価格未定 | SLG | |
| 217 | 年内予定 | 怪獣戦記 | プロデュース | 価格未定 | RPG | |
| 218 | 年内予定 | 火竜娘−高悠環− | ガスト | 価格未定 | AVG | |
| 219 | 年内予定 | 火竜娘−柳判官− | ガスト | 価格未定 | AVG | |
| 220 | 年内予定 | がんばれ森川君2号(仮) | SCE | 価格未定 | ETC | |
| 221 | 年内予定 | GALLOP RACER(ギャロップレーサー) | テクモ | 価格未定 | RCG | |
| 222 | 年内予定 | SUPER CASINO SPECIAL | ココナッツジャパン エンターテイメント | 価格未定 | SLG | |
| 223 | 年内予定 | ゼロヨンチャンプDooZy-J(仮) | メディアリング | 価格未定 | RCG+SLG | |
| 224 | 年内予定 | タイブレーク | バディ | 価格未定 | SPG | |
| 225 | 年内予定 | TEAM47GOMAN | ココナッツジャパン エンターテイメント | 価格未定 | ACT | |
| 226 | 年内予定 | ツインビーミラクル〜不思議なベルの大陸〜 | コナミ | 価格未定 | RPG | |
| 227 | 年内予定 | 天地無用!登校無用 | エクシングエンタテイメント | 価格未定 | AVG | |
| 228 | 年内予定 | トンズラ君 | ソラン | 価格未定 | ACT | |
| 229 | 年内予定 | ナムコミュージアムVOL.3 | ナムコ | 価格未定 | ETC | |
| 230 | 年内予定 | ハート オブ ダークネス | ヴァージンインタラクティブ | 価格未定 | AVG | |
| 231 | 年内予定 | ハイパーツアー | スリーディ | 価格未定 | SLG | |
| 232 | 年内予定 | パチンコ倶楽部 | ISC | 価格未定 | ETC | |
| 233 | 年内予定 | ファーストクイーンIV | 呉ソフトウェア工房 | 価格未定 | S・RPG | |
| 234 | 年内予定 | ホームドクター | サクセス | 価格未定 | ETC | |
| 235 | 年内予定 | モンスターファーム | テクモ | 価格未定 | SLG | |
| 236 | 冬予定 | ありす | グラムス | ¥5,800(予定) | AVG+RPG | |
| 237 | 冬予定 | メルト〜フィーチャリング エディ by アイアンメイデン | マップジャパン | 価格未定 | STG | |
| ▶発売日未定のソフト | | | | | | |
| 238 | 未定 | RPGツクール(仮) | アスキー | 価格未定 | ETC | |
| 239 | 未定 | アウトライブZERO(仮) | サンソフト | 価格未定 | RPG | |
| 240 | 未定 | ARENA(仮) | ソフトバンク | 価格未定 | RPG | |
| 241 | 未定 | アローン・イン・ザ・ダーク2 | EAV | ¥5,800 | ACT+AVG | |
| 242 | 未定 | ウイングコマンダーIII | EAV | ¥7,800 | SLG | |
| 243 | 未定 | エキスパート | 日本物産 | ¥5,800 | STG | |
| 244 | 未定 | SDガンダムギャラクシアン(仮) | バンダイ | ¥4,800(予定) | STG | |
| 245 | 未定 | NBA JAM トーナメントエディション | アクレイムジャパン | ¥5,800 | SPG | |
| 246 | 未定 | NBA LIVE96 | EAV | ¥5,800 | SPG | |
| 247 | 未定 | オーガリアン〜亜人伝〜(仮) | ビジュアルアーティストオフィス | 価格未定 | RPG | |
| 248 | 未定 | オメガブースト | SCE | 価格未定 | STG | |
| 249 | 未定 | Jewels of the Oracle オラクルの宝石 | サンソフト | ¥5,980 | PZG | |
| 250 | 未定 | カオス・コントロール | ヴァージンインタラクティブ | ¥5,800 | STG | |
| 251 | 未定 | ガボールスクリーン | SCE | 価格未定 | 未定 | |
| 252 | 未定 | カラーズメニマ | アウトバック | 価格未定 | PZG | |
| 253 | 未定 | カレッジスラム | アクレイムジャパン | 価格未定 | SPG | |
| 254 | 未定 | 機甲兵G−1 | アスク講談社 | 価格未定 | 未定 | |
| 255 | 未定 | 棋太平(仮) | エス・ピー・エス | 価格未定 | TBL | |
| 256 | 未定 | GUILTY GEAR | アークシステムワークス | 価格未定 | 対戦ACT | 8 |
| 257 | 未定 | キング・オブ・スタリオン | 日本物産 | ¥6,800 | SLG | |
| 258 | 未定 | 碁仙人(仮) | J・ウイング | 価格未定 | TBL | |
| 259 | 未定 | The Tower(ザ・タワー) | オープンブック | 価格未定 | SLG | |
| 260 | 未定 | さるかにハムぞう | メディアワークス | 価格未定 | ETC | |
| 261 | 未定 | 猿田彦の暗号 | フォーツーツー | 価格未定 | 未定 | |
| 262 | 未定 | The 11th Hour〜The 7th Guest II〜 | ヴァージンインタラクティブ | 価格未定 | AVG | |
| 263 | 未定 | The Open Golf(仮) | バンプレスト | 価格未定 | SPG | |
| 264 | 未定 | 時空探偵DD〜幻のローレライ〜 | アスキー | 価格未定 | AVG | 130 |
| 265 | 未定 | シミュレーション ズー(仮) | ソフトバンク | 価格未定 | SLG | |
| 266 | 未定 | 上海 Great Moments | サンソフト | ¥6,500 | PZG | |
| 267 | 未定 | 出世麻雀 大接待 | キングレコード | ¥5,800(予定) | TBL | |
| 268 | 未定 | Super301S.Q. | 日本物産 | 価格未定 | SLG | |
| 269 | 未定 | スタンドアップコメディ | 吉永事務所 | 価格未定 | ETC | |
| 270 | 未定 | ストーン・ウォーカーズ | サンソフト | 価格未定 | AVG | |
| 271 | 未定 | STRESSLESS LESSON(れすれす) | マックスファイブ | 価格未定 | PZG | |
| 272 | 未定 | スポット(仮) | ヴァージンインタラクティブ | 価格未定 | ACT | |
| 273 | 未定 | 3Dベースボール(仮) | BMGビクター | 価格未定 | SPG | |
| 274 | 未定 | 聖痕のジョカ | タカラ | 価格未定 | RPG | |
| 275 | 未定 | ZXE−D(ゼクシード) | バンダイ | 価格未定 | 対戦ACT | |
| 276 | 未定 | ZERO DIVIDE2 | ズーム | 価格未定 | 対戦ACT | |
| 277 | 未定 | ダービースタリオンPS(仮) | アスキー | 価格未定 | SLG | |
| 278 | 未定 | 対決るみーず!(メルヘンランド) | オクタゴン・エンタテインメント | ¥4,800 | ACT | |
| 279 | 未定 | 黄昏の国へのオード | トンキンハウス | 価格未定 | RPG | |
| 280 | 未定 | TOKYO/2020 | レインボー・ジャパン | 価格未定 | AVG | |
| 281 | 未定 | 忍者じゃじゃ丸くん(仮) | ジャレコ | 価格未定 | ACT | |
| 282 | 未定 | Not Treasure Hunter | アクティアート | 価格未定 | AVG | |
| 283 | 未定 | Virtual Gallop 騎士道 | サンソフト | 価格未定 | ACT | |
| 284 | 未定 | バーチャルリモコン(ヘリポート1) | スリーディ | 価格未定 | ETC | |
| 285 | 未定 | ハイパー3Dピンボール | ヴァージンインタラクティブ | 価格未定 | TBL | |
| 286 | 未定 | ハイパーラリー | ハーベストワン | 価格未定 | RCG | |
| 287 | 未定 | BOUNTY ARMS | データウエスト | 価格未定 | ACT | |
| 288 | 未定 | ハエ男のスターツアー(仮) | PD | 価格未定 | RCG | |
| 289 | 未定 | バトル オブ …?(仮) | バンプレスト | 価格未定 | SLG | |
| 290 | 未定 | パワープレイ'96(仮) | ヴァージンインタラクティブ | 価格未定 | SPG | |
| 291 | 未定 | ビクトリーショット(仮) | バップ | 価格未定 | SPG | |
| 292 | 未定 | 必殺パチンコステーション | サンソフト | ¥6,800 | ETC | |
| 293 | 未定 | ビューポイント | EAV | ¥5,800 | STG | |
| 294 | 未定 | ファミスタ(仮) | ナムコ | 価格未定 | SPG | |
| 295 | 未定 | ファンタステップ | ジャレコ | 価格未定 | AVG | |
| 296 | 未定 | FLY(仮) | エム・ディー・ビー | 価格未定 | AVG | |
| 297 | 未定 | ブラックバス(仮) | ヴァージンインタラクティブ | 価格未定 | SPG | |
| 298 | 未定 | プリンセスメーカー ゆめみる妖精 | SCE | 価格未定 | SLG | |
| 299 | 未定 | プロ指南ウルトラ麻雀 兵(仮) | カルチャーブレーン | 価格未定 | TBL | |
| 300 | 未定 | 放課後(仮) | BPS | 価格未定 | SLG | |
| 301 | 未定 | 本格麻雀 徹萬SPECIAL | ナグザット | ¥4,800 | TBL | |
| 302 | 未定 | 麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜 | カプコン | ¥4,800 | TBL | |
| 303 | 未定 | 「麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法 | J・ウイング | ¥6,800(予定) | TBL | |
| 304 | 未定 | マジックカーペット | EAV | ¥5,800 | STG | |
| 305 | 未定 | Max Racer | PD | 価格未定 | RCG | |
| 306 | 未定 | マッハGoGoGo | トミー | ¥5,800(予定) | RCG | |
| 307 | 未定 | ミッドランド〜幻の王国〜(仮) | 未来ソフト | 価格未定 | RPG | |
| 308 | 未定 | ユーリット | ヴァージンインタラクティブ | 価格未定 | ACT | |
| 309 | 未定 | ライアット スターズ | ヘクト | 価格未定 | S・RPG | |
| 310 | 未定 | LIPROS(仮) | ビジュアルアーティストオフィス | 価格未定 | AVG | |
| 311 | 未定 | ルパン三世 カリオストロの城-再会- | アスミック、東北新社 | 価格未定 | AVG | |
| 312 | 未定 | レイ・トレーサー | タイトー | ¥5,800(予定) | RCG | |
| 313 | 未定 | レガシー・オブ・ケイン(仮) | BMGビクター | 価格未定 | RPG | |
| 314 | 未定 | ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ | SCE | 価格未定 | RPG | |

# ついに画面写真初公開!!




## 2D格闘に新風を吹き込むハードバトル!!



似たようなスタイルが多い対戦格闘にあって、まったく新しい戦い方を提示するのがこの『ギルティギア』だ。この対戦格闘は、武器を持った戦闘にふさわしく、一撃で相手をしとめられるワザが存在するなど、今までにない新システムがいくつもあるのだ。3DのCGキャラを取り込み、2D上で動かすプリレンダー方式という点にも期待が高まる。

### 『GG』システム

**●一撃必殺技**
今までありそうでなかった、注目の新システム。この一撃必殺技は、一定条件で使えるようになり、喰らった相手は一撃のもとにノックアウトされてしまう。

**●敬意と挑発**
特定のコマンドで"敬意"と"挑発"の2種類のポーズをとることができる。攻撃力や体力への効果はないけど、ゲームへの感情移入という点では効果抜群。

**●ギャンブルアタック**
コマンド入力で使用できる、上半身が無敵になる技。飛び道具の回避に便利。

**●覚醒技**
体力が1/3以下になるか、カオスゲージMAXで使える、より強力な必殺技。

**●空中追い打ち攻撃**
空中で攻撃を当てた相手に、連続攻撃できるシステム。回避手段も存在する。

# GUILTY

# 10人のキャラクターが画面狭しと大激突!!



ダーティーヒーロー見参!!

## ソル=バッドガイ

もとは、賞金稼ぎで名を売っていた自由奔放な男。魔人討伐のために編成された第一騎士団に入団するが、もともとが一匹狼だったので規律の厳しい生活に馴染めず脱退してしまう。その時に、組織が大切に保管していた"封炎剣"を持ち逃げし、それ以来この宝剣が愛用の武器になった。勝者の望みを何でも叶えるという今大会の存在を聞きつけ、一国の領主になる野望を抱いて大会に参加する。ワザの一つ一つは粗めだけど、リーチやパワーなど能力全体のバランスはピカイチだ。




### 画面構成は？

画面の構成は、オーソドックスなタイプ。ゲージは2種類あって、上に配置されているのが体力ゲージ、下にあるのはカオスゲージだ。注目してほしいのは、カオスゲージ脇にある四角の枠。ここにはキャラクターの顔マークが入る予定。戦闘中のキャラの感情をリアルタイムに表し、状況に応じて表情が変化するのだ。画面構成はこれ以外にもまだまだ大幅にグレードアップする予定だぞ。

## ミリア=レイジ

幼いころに両親を亡くし、暗殺組織に育てられる。カタギになることを決意し、組織から逃走するための資金を稼ぐために大会に参加する。リーチや腕力は劣るけれども、飛び道具として使えるナイフをはじめ、ワザにスキがないので扱いやすいぞ。



華麗なるアサシン

# GEAR

ギルティギア



影を操る暗殺者

## ザトー=ONE

今は投獄されている身で、優勝者に与えられる特権で出獄するため大会に参加する。武器が自分の"影"という変わったキャラで、トリッキーな動きが最大の持ち味だ。

## 五月(メイ)

育ての親でもあるジョニーに淡い恋心を抱いていて、逮捕された彼を解放するために優勝を狙っている。外見からは想像できない怪力を生かし、豪快なワザを使うぞ。






愛に生きる少女



鎖鎌二刀流

## アクセル=ロウ

過去からタイムスリップしてきた経歴を持ち、もとの時代に戻るために戦いに挑む。一撃必殺技が使えない特殊なキャラなので、使いこなすにはテクニックを要するだろう。



聖騎士

## カイ=キスク

謎の多い今大会の目的を探ることに加え、ライバル視するソルと対決するために出場を決意した。キャラの特性はソルに近く、スピード面でも優れているのが頼もしい。






## Dr.ボルドヘッド

医療ミスに責任を感じ過ぎて発狂してしまった過去があり、どういう理由か国連から出場を命じられる。スピードに劣るぶん、リーチを生かした戦いを得意とするキャラ。







## クリフ=アンダーソン

かつては一騎当千と呼ばれた勇者で、力が衰えていないことを証明するために出場。繰り出す技の威力はトップレベルながら、使いこなすのが難しい上級者向けのキャラ。







## ポチョムキン

身近に自分と互角に戦えるファイターがいなくなったため、戦う相手を求めて大会にエントリーする。スピードの遅さをパワーでカバーする、力押しタイプのキャラだ。




## チップ=ザナフ

麻薬中毒を忍者の修行で克服した過去があり、師匠を殺した組織をつぶすため今大会に参加した。身のこなしが軽く、スピーディな戦いを得意とする。



### GUILTYGEAR
ギルティギア

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 対戦ACT | 価格 | 未定 |
| メーカー | アークシステムワークス | 対応周辺機器 | 未定<br>2P対戦可 |
| 発売日 | 秋予定 | | |

SNK3本勝負!!

# Here comes the SNK!

## NEO・GEOの3大人気格闘ゲームが今春戦闘開始!!







# PSに登場!




みなさんお待ちかね、SNKのPS参入ソフトの発売が間近に迫った！ そこで今回は、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』『リアルバウト餓狼伝説』の3本を、SNKのコメントを交えて紹介していこう！ これを読んだら、発売に備えてNEO・GEO版をプレイし直そう!?

  ※画面はすべてNEO・GEO版です。

PART:1 T E A M - B A T T L E

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



## SNKの格闘ゲームキャラ24人が夢の競演!!

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(以下K・O・F'95)』は、『餓狼伝説』シリーズや『龍虎の拳』シリーズを始め、SNK人気ゲームの登場キャラたち24人が、3人1組のチームに分れて闘う対戦格闘ゲーム。攻撃避けや援護攻撃などの新システムにより、今までになかった闘いが展開するぞ。さらにこの『K・O・F'95』では、3人の組み合わせを自由に決めてオリジナルチームが作れるチームエディットを採用。まさに夢の対決が実現するゲームになっているのだ。

## 主人公・草薙京を狙う復讐の炎……その名は八神庵!! 宿命の対決が今、始まる!!

『K・O・F』シリーズの主人公・草薙京(くさなぎきょう)の前に、『K・O・F'95』では強力なライバル、八神庵(やがみいおり)が登場する！草薙家が倒したヤマタノオロチの一族と手を組んだ八神家の末裔であり、邪悪な蒼い炎を操る彼が、『餓狼』シリーズのビリー・カーンと、『龍虎の拳2』に登場した忍者、如月影二と共に新チームを結成したのだ。テリーやリョウは彼らの挑戦をどう受け止めるのか？ 京と庵の闘いの行方は？ さまざまな思惑に主催者「R」の陰謀がからみ、文字通り熱い闘いが展開するぞ！

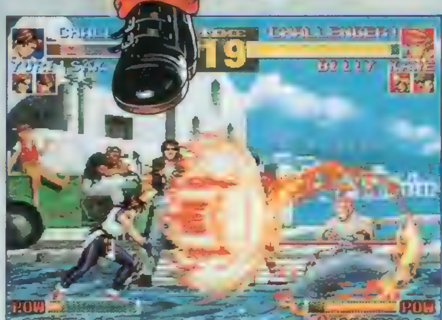
八神庵



草薙京

### SNKが語る「PS版はこうなる！」

発売が間近に迫ったセガサターン版は "Twin Advanced Rom System" という、今までにない新システムで完全移植を実現しました。PS版ではどのような仕様になるか今のところ未定ですが、サターン版に負けないような移植度を目指して、スタッフ一同がんばっていますので、もう少しお待ち下さい。





| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | 未定 |
| メーカー | SNK | 対応周辺機器 | 未定<br>2P対戦可 |
| 発売日 | 春発売予定 | | |

# サムライスピリッツ 新紅郎無双剣

## おなじみチャンバラ格闘最新作 いざPSで真剣勝負！


緋雨閑丸

リムルル


覇王丸

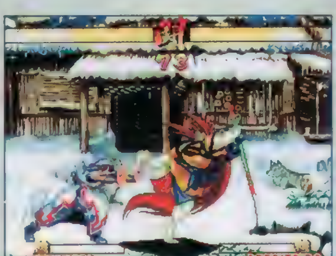
性格も武器もさまざまな剣士たちが闘う格闘ゲーム『サムライスピリッツ』。一大ブームを巻き起こしたシリーズの最新作がこの『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』だ。「鬼」と呼ばれる男、壬無月斬紅郎を倒すため、新キャラ5人を含む12人の剣士がそれぞれの志を胸に立ち上がる！　攻撃を受けるたびに溜まってゆき、頂点に達すると攻撃力が大幅にアップする怒りゲージ、さらにその状態から繰り出されるド派手な武器飛ばし技などの要素や、個性的な登場キャラの魅力とあいまって根強い人気を誇るゲームなのだ。

### 2つの性格「修羅」と「羅刹」どちらを使う？

また、このゲームの大きな特徴として、1人のキャラに「修羅」と「羅刹」という2つの性格が用意されているというのが挙げられる。この性格が変わると、キャラの必殺技が変わる。たとえば、「羅刹」のナコルルは、鷹ではなく狼を連れて闘うのだ。さらにゲームのレベルを、一定回数の攻撃を自動的にガードしてくれる「剣客」、通常の「剣豪」、ガード不可だが常に怒りゲージ最大の「剣聖」の中から、自分の腕に合わせて選べるのだ。

### SNKが語る「PS版はこうなる！」

新キャラ5人を含む総勢12人の剣客たちによる、壮絶な剣術アクションの最新作。NEO・GEO版からのくわしい変更点や追加点などまだ未定ですが、怒りゲージが溜まったときに出せる武器飛ばし技や、ビジュアルといったゲームの魅力をそこなわないように、がんばっています。この春(予定)、PSユーザーのみなさんにプレイしていただくために、現在鋭意開発中です。





| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | 未定 |
|---|---|---|---|
| メーカー | SNK | 対応周辺機器 | 未定<br>2P対戦可 |
| 発売日 | 春発売予定 | | |

# リアルバウト餓狼伝説

## 人気の『餓狼伝説』シリーズ最新作が早くも移植決定！

最後の闘いに挑む！



ギース・ハワード

ギースとの決着を！



テリー・ボガード

『餓狼伝説』には欠かせない名悪役、ギース・ハワードの〝最後の闘い〟と題して登場したシリーズ最新作。サウスタウンで開催される闇の武闘大会「キング・オブ・ファイターズ」を舞台に、テリーやアンディを始めとする前作『餓狼伝説３』の格闘家たちに、ビリー・カーン、ダック・キング、キム・カッファンを加えた16人が熱い闘いを繰り広げる。シリーズの伝統ラインバトルを進化させたオーバースウェー、特定のボタンをタイミングよく入力することで連続技が出せるコンビネーションアタックなどが闘いを盛り上げるぞ！

### 潜在能力を使いこなせ！

さらにこの『リアルバウト餓狼伝説』には、新システムとしてパワーゲージが追加されている。これは必殺技を出すと溜まってゆき、最大になると超必殺技が出せるというもの。さらにそのとき、体力ゲージが赤くなっていれば、超必殺技を上回る威力の潜在能力を繰り出せるのだ。また、このゲージが黄色くなれば、ガード時に特定のコマンドを入力することで瞬時に反撃できる、ガードキャンセル技を使うこともできるぞ。

### SNKが語る「PS版はこうなる！」

発売されたばかりの『餓狼伝説』シリーズの最新作が、この春ＰＳに登場予定です。下の写真のような潜在能力やギースの最終奥義も完全に再現する予定ですので、発売までＮＥＯ・ＧＥＯ版でじっくり練習しておいてください。ＮＥＯ・ＧＥＯからのファンはもちろんＰＳで新しくプレイするユーザーのみなさんに楽しんでもらえるようにがんばっています。ご期待ください。










| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | 未定 |
| メーカー | SNK | 対応周辺機器 | 未定<br>2P対戦可 |
| 発売日 | 春発売予定 | | |


"PS" マーク及び "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
TGL
プレイステーション
超音速のPS版ついに登場!!
カワイイだけじゃ生きて行けない！
ADVANCED
V.G.
ヴァリアブル・ジオ
◆PS版の2D格闘ゲーム史上、最高の速さと美しさを兼ね備えたACTゲーム
◆キャラクターデザイン　木村貴宏氏（アニメアール、ダーティペアFLASH）
◆ストーリーモードシナリオ　松崎健一氏（機動戦士ガンダム、超時空要塞マクロス）
◆野上ゆかな・椎名へきる・横山智佐 ほか、総勢14名の豪華声優陣が共演！
1996年3月発売予定
定価 6,800円（税抜）
企画・開発・販売 株式会社 テイジイエル 本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 © TGL 1991

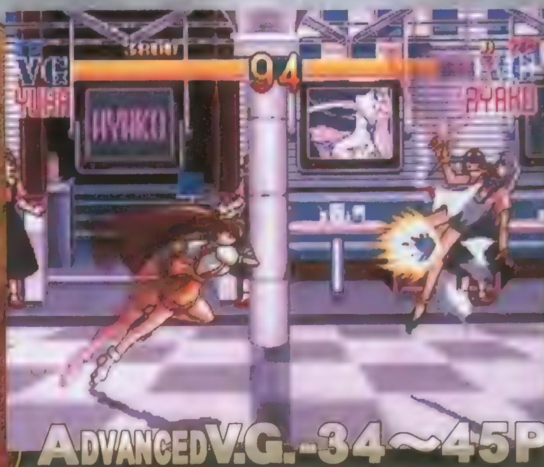
# 格闘無敵



鉄拳2-18〜33P



ギャラクシーファイト-62〜65P

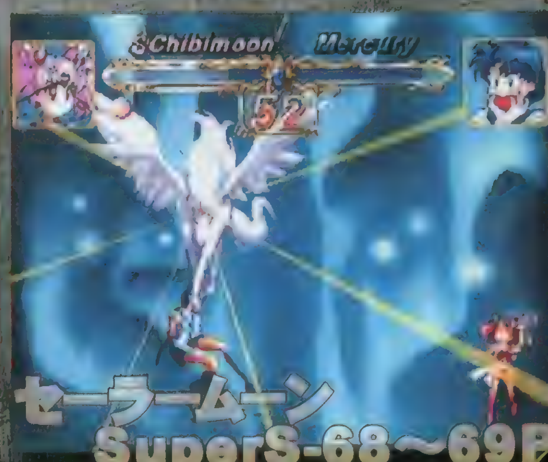


ADVANCED V.G.-34〜45P

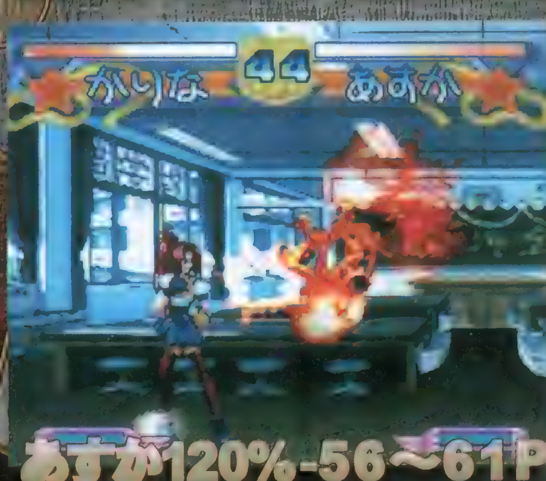

ガンダムVer.2.0-66〜67P



VAMPIRE-46〜55P



セーラームーンSuperS-68〜69P



あすか120%-56〜61P

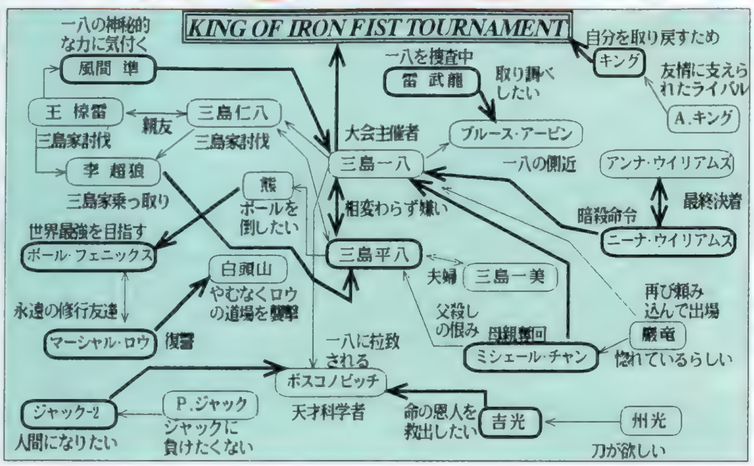
我、格闘界に
敵、無し

電撃バトルマスター宣言

# 鉄拳 TEKKEN2™

いよいよ発売目前となったPS版 鉄拳２ 。グラフィックやBGM、操作感などはアーケード版そっくりだし、PS版ならではの"＋α"もたくさん用意されている。ロード時のミニゲームは入っていないけれど、ボリューム満点の内容を見れば「そんなぜいたくなこと言ってられない」って思っちゃうはず。プレイ中のCD読みこみ時間もすごく短いので、その点でも素晴らしい移植だといえるだろう。それでは、電撃ならではの見やすいコマンドリストと共に、このゲームの魅力を紹介していこう！

## これが前作から大きく進化した『鉄拳2』だ!!

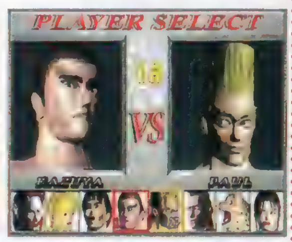



©㈱ナムコ　※画面は開発中のものです。

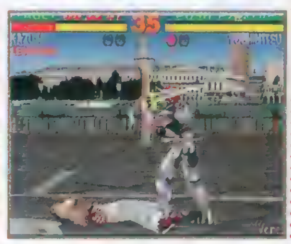
今回の舞台となるのはザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメントの第２回大会。『鉄拳』の２年後という設定の関係でか、出場しているキャラの顔ぶれもやや変わっている。そんな中、注目されているのが、ついに主人公の座を射止めた(!?)三島平八と、『２』で初登場となる雷武龍、風間準の３人だ。彼らの代わりに前大会の優勝者である三島一八が出場メンバーから外れているため、10人のキャラがプレイヤーキャラクターとして登場する計算になる。ただし、このシリーズのお約束として、中ボスたちも使えるようになるんだけど……この件に関しては、今後、改めて本誌で紹介することにしよう。左は登場人物の相関図だ。

### 前作の『鉄拳』では…

世界の軍事産業を担っている三島財閥。その当主である三島平八が最強の兵士を集めるために開催したのが、ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメントだ。前作ではこの第１回大会が舞台となっていた。参加メンバーは三島一八、ポール、ロウ、ジャック、ニーナ、キング、吉光、ミシェールの８人。彼らはライバルである他の７人と戦い、さらにはキャラごとに用意されている中ボス、そしてラスボスである平八と戦っていくことになる。



▶プレイヤーキャラの数は８人。もちろん一八も入っているのだ。


▶起き上がるまでに時間がかかるのが『鉄拳』の特徴だ。



| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 対戦ACT | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | ナムコ | 対応周辺機器 | 2P対戦可、ネジコン メモリーカード(1ブロック) |
| 発売日 | 3月29日 | | |

# 進化したのは、キャラ数や見た目だけじゃないぞ！

キャラ数が増え、グラフィックもより美しくなった『鉄拳2』。だけど、前作から変わったのはそういう表面的な部分だけではない。ゲームシステムにも様々な変更がほどこされているのだ！　ここで紹介しているのは、そんな新システムのごく一部。22ページ以降でシステムについて紹介しているので、詳しくはそちらを参照してほしい！




▼相手の出した技を取り、逆に技を決めてしまうという「返し技」も「鉄拳2」には存在しているのだ

## 3D格闘ならではの"軸"という概念が、よりハッキリした

前作ではキャラクター同士の軸に関する攻防がほとんど存在しなかった（ラスボスの平八が〝影足〟という軸ずらし技を持っていた程度)。だが、この「鉄拳2」では軸がかなり大きなウエイトを占めているのだ。軸ずらし技を持っているキャラは決して多くないものの、起き上がり時に軸をずらす「横転」という概念が導入されたからだ。うまく使いこなせば、ゲームを有利に進められるようになるぞ！



▶横転起き上がりで、相手の追い打ち攻撃をかわす！　相手と軸をずらすことで、こんな逃げ方ができるようになった

## コマンド受け付けがややシビアに

10連コンボなどのコマンド受け付けがちょっとだけシビアになり、前作のようにボタンを連打しているだけでは出にくくなった。ボタンをタイミングよく押すことが大切になったため、すべての技を自在に操るには、かなり練習する必要があるだろう。もちろん、実際に使う技の数自体はそう多くないけれど。



▶ボタンを押すタイミングが重要に。最後まで出せるかな？

## そのほかにもこんな変更点が…

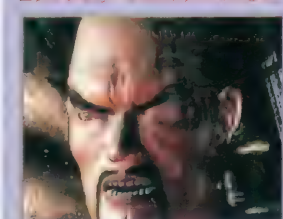
プレイヤーキャラと中ボスの組み合わせが一部変更された。前作でロウの中ボスだったワンが準の中ボスになり、ロウの中ボスには新キャラのベクが入った。レイの中ボスは新キャラのブルースで、一八の中ボスだったリーは平八の中ボスになっている。また、前作ではセレクトボタンで視点を変更できたが、今回はそれもなくなっている。




# PS版だけのオリジナルCGムービーがまたすごい!!

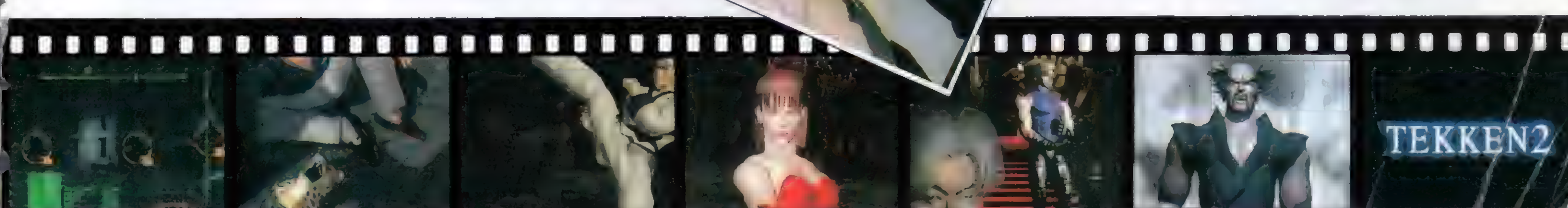
今回の『鉄拳2』にもアーケード版と同じオープニングCGムービーが収録されている。そしてうれしいことに、前作同様PS版専用のCGムービーもちゃんと用意されているのだ！

▼アーケード版でもおなじみのオープニングデモも、ちゃんと入っているぞ



今回は、各キャラの日常生活やストーリー背景が見え隠れする演出となっている。見どころはたくさんあるけれど、前作の一八のエンディングで崖下に落とされた平八が必死の形相でよじ登ってくる姿には特に注目してもらいたい。そのほかにもガラスを突き破るアクションがかっこいいレイ、妖艶な姿を見せるニーナ、街中で振り向く姿がかわいい準など、次から次へと名シーンが登場するぞ。今回のオープニングCGムービーではなんと、ボスキャラたちもその姿を見せるのだ！　これはまさに必見だぞ!!





# PS版『鉄拳2』には モードがこんなにたくさん用意されているのだ!

## アーケードモード

### PS版専用のエンディングCGムービーも用意されているぞ!

いわゆるCOM戦のこと。「アーケード」という名前がついていることからもわかるように、ゲーセンでプレイする時とまったく同じ環境でプレイできるモードだ。プレイヤーキャラは、ライバルの7人（自分以外の9キャラの中からランダムで選ばれる）たちと順番に戦っていくことになるぞ。PS版ではお金の心配をすることなしに、いくらでもコンティニューすることができるし、オプションモードで設定を変えることもできる。COMの強さは3段階、規定ラウンド数は1～4、ラウンドの制限時間は6段階と、かなり細かく設定できるから、自分の腕に合った設定でプレイできるのだ。

このモードをクリアすることで、PS版ならではのオリジナルエンディングCGムービーを見ることもできる。オープニングCGムービーと同等レベルのものが各キャラに用意されているんだからたまらないよね。しかも、メインの10キャラだけでなく、中ボスたちのものまであるのだから狂喜乱舞しちゃいそう……。さすがはナムコだね!




◀ゲーセンでのプレイとまったく同じ内容が楽しめる。グラフィックやBGM、文字の書体なんかもそのまんま!

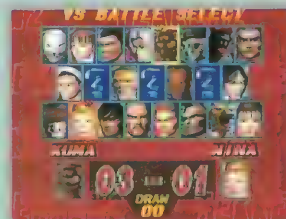



◀COMに倒されてしまってもフリーコンティニューだから、お金のことを気にせず(笑)楽しめるのだ。

## VSモード

### 友だちと勝負するためのモードだ!

アーケードモードやチームバトルモードでももちろん対戦することはできるものの、意外とめんどうな手続きを取る必要がある。友だちがCOMと戦っているところに乱入したり、いちいちチームメンバーを選んだり、勝負が決まった後に再び同じことをするハメになったりと、いくつかの手順を踏む必要があるからだ。純粋に対戦プレイのみを楽しみたいと思ったならば、このVSモードを利用しよう。そして徹底的に戦いまくるのだ! 体力差によるハンディキャップもつけることができるから、両者の実力に差があったとしても楽しめるぞ。




▲キャラ選択画面には使えるようになった中ボスも表示されるから、こんなににぎやかなのだ。



▲実際に対戦しているところ。背景ステージは両者に関係なく、ランダムに決定されるのだ。

## チームバトルモード

### 1～8人でチームを組んで戦う団体戦専用のモード!

今回のPS版『鉄拳2』で初めて取り入れられた「団体戦」を楽しむモードだ。柔道の団体戦などでおなじみの勝ち抜き戦で、基本的な流れは下で紹介している通り。チームの構成人数を1人から8人まで自由に設定できるので、3対8といったハンディキャップマッチを行なうことも簡単にできるのだ。普通は3対3といった同人数でプレイすることになるだろうけれど、腕に差がある場合は、こうやってハンディをつけるといいだろう。メンバーは自由に選ぶことができるが、同じキャラを1チーム内に複数登録することだけはできない。もちろん、相手チームとキャラがダブる（両方のチームに同じキャラがいる）分には問題ないぞ。なお、友だちと対戦するだけでなく、COMを相手にチームバトルをプレイすることもできるのだ。

### ❶ チームのメンバーを組む




▲メンバー数、使用キャラの順番に選んでいく（人数は両チームで異なっても構わない）。同一チームに同じキャラは1人までしか使えないぞ。

### ❷ 双方とも順番通りに対戦の場へ




▲いよいよ試合開始だ。両チームのメンバーとも、選んだ順番通りに戦っていくことになるので、キャラの選択は慎重に行おう。

### ❸ 対戦中!




▲1ラウンド勝負なことと、ゲージの下にチームメンバーと同じ数のマーカーが表示される点を除けば通常の対戦と変わらない。

### ❹ 勝ったキャラは勝ち残る




▲負けたキャラの顔グラフィックの上には×マークがつく。上の場合、次は1Pのニーナと2Pのキングとの戦いとなるわけ。

## プラクティスモード

**ここでは中身の濃い練習をすることができるのだ！**

いろいろなオリジナルモードが用意されているＰＳ版「鉄拳２」。その中でもっとも注目してほしいモードがこのプラクティスモードだ。10連コンボや空中コンボ、独自のコンボの練習に超オススメ。自分のプレイを再現してくれるリプレイもついているゴキゲンなモードだぞ！

基本的には技を練習するためのもの。ＣＯＭが無抵抗かつ無敵で、倒されても自動的に起き上がってくるため、好きなだけ練習することができる。オートガードという新システムの関係で、ＶＳモードで練習するのが難しくなってしまった「鉄拳２」だけど、プラクティスモードがあるので心置きなく練習できるぞ！

空中コンボや10連コンボ（コマンドまで表示させられる）の練習に威力を発揮するけれど、このモードのすごいところはそれだけではない。なんと、ＣＯＭに任意の10連コンボを出させることができるのだ。ここで練習しておくことで、反撃のタイミングを体で覚えることができる。わざわざ友だちに10連コンボを出してもらわなくてもガードする位置や反撃方法を練習できるのはとてもおいしい。

プラクティスモードを利用して、みんなも強くなろう！




▲画面にコンボ数、トータルでの攻撃力、技単体の攻撃力、攻撃箇所が表示される。攻撃力の横の数字は、その技が本来持っている攻撃力の何パーセントの威力があるのかを示しているぞ




◀こちらの攻撃をすべてカウンター扱いにする設定もある。キングの卍固めの練習も楽にできるぞ。



▼ポールの崩拳を３パターン紹介しよう。左はふつうにヒットしたもの、中央はカウンターヒットしたもの、右は浮かせた後にヒットしたものだ。それぞれの攻撃力の違いがわかるかな？

## タイムアタックモード

**公平な条件下での最速クリアを目指せ！**

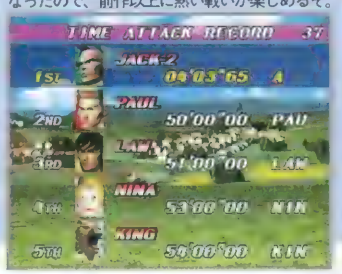
前作のＰＳ版「鉄拳」ではアーケードモードを利用してタイムアタックをしていたけれど、この「２」にはタイムアタック専用のモードがついている（アーケードモードにもタイム表示は出るけどね）のだ。このモードでプレイを始めると乱入することができないため、前作では通用した「乱入させてミスを帳消しにする」というズルいテクニックが使えなくなっているぞ。それだけに、真の実力が問われるモードと言えるだろう。

難易度やラウンド数も最初から固定されているので、全国のプレイヤーと公平な条件で腕を競うことができる。もちろん本誌でも「電撃Ｔ＆Ｓアタック」のコーナーで記録を募集する予定なので、腕に自信のある人は楽しみにしていてもらいたい！

▼より早くクリアするためにも、攻撃力の大きい技を効率よく決めていきたい。相手に負けると大きくタイムをロスするので気を抜くな！




▼タイムアタックでは、キャラごとにハイスコアが記録される。キャラによる有利不利がなくなったので、前作以上に熱い戦いが楽しめるぞ。




## サバイバルモード

**限られた体力で戦い続けるのは想像以上に苦しいぞ！**

次から次へと現われるＣＯＭと、その名の通り生き残りをかけて戦うのがこのサバイバルモードだ。勝負は１ラウンドのみだが、自分が倒されるまで続々とＣＯＭが挑戦し続けてくるぞ。減った体力は次のラウンドになっても回復しないので、かなりつらい戦いとなるはず。もっとも、ある条件を満たすことで体力が回復することはあるみたいだけどね。

次から次へと現われる強敵たちを相手にずっと戦い続けなくてはいけないため、精神的にも肉体的にもかなりハードなモードだといえるだろう。ちょっとでも気を抜くと、手強いＣＯＭのラッシュを受けて一気に体力を減らされてしまう関係で（ＣＯＭも甘くはないのだ）、勝ち続けるのはかなり大変だ。ここで修行すれば強くなれること請け合いだぞ！




▲ここでは限られた体力で、何人ものＣＯＭと戦い続けることになる。気を抜くヒマがない、とても過酷なモードだといえる。

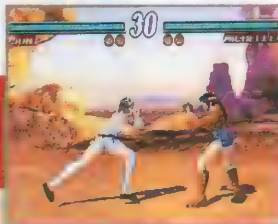



▲ハイスコアは、もちろん勝ち抜いた人数で表示される。２人、３人と勝ち抜くたびに緊張感が増すぞ。精進を続けよう！

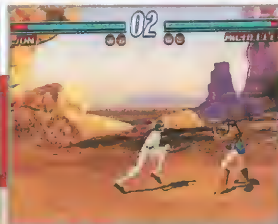
# ゲームシステムを理解することが上達への一番の近道なのだ!

## 基本操作

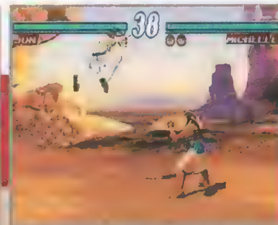
このゲームは、前作同様に方向キーと４つのボタンでマイキャラを操作するようになっている。方向キーを前方に入れれば前進し、後方に入れれば後退する（相手が技を出している時に後方に入れると立ちガードになる)。方向キーを前方下に入れるとしゃがみ歩き（しゃがみ前進）をするし、後方下に入れるとしゃがみ下がり歩き(しゃがみ後退)をする。この時に相手が攻撃を出していれば、しゃがみガードとなる。方向キーを２回続けて前に入れれば前方に小さくダッシュ（ステップイン）するし、３回続けて前に入れると走り出す。また、後方に２回入れることで後方に小さく飛び退く（ステップバック）こともできる。ジャンプをするには方向キーを上方向に入れればいい。３方向（↖↑↗）に飛べるので、うまく使い分けよう。４つのボタンはそれぞれが右パンチ、左パンチ、右キック、左キックに対応している。方向キーとボタンの組み合わせで、様々な攻撃を出すこともできる。……このように文章にすると難しく感じられるが、実際に操作してみると実は簡単であることがわかるはず。あまり難しく考えないようにしよう。



[ステップイン]



[ダッシュ]



[ジャンプ]



[ダウン攻撃]



[無敵ショルダータックル]



[踏みつけ]

## オートガード&よろけ



[オートガードの場合]

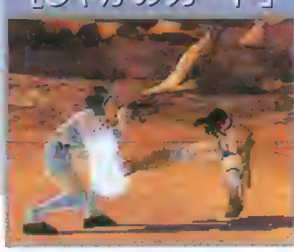


[自力でガードした場合]

[立ちガード]



[しゃがみガード]



方向キーに触れずにいるとマイキャラはボーッと立っている。しかし相手が上段攻撃をしてくると、勝手にガードしてくれるようになっているのだ。同様に、方向キーを真下に入れておくだけで相手の下段攻撃をしゃがみガードしてくれる。とはいえ、この機能をあまり当てにしない方がいいだろう。というのも、オートガードはプレイヤーがガード操作をした時ほどキチンとガードをしないからだ(左の連続写真を参照のこと)。

このゲームにはまた、相手をよろけさせる攻撃も存在している。この攻撃もうまく使いこなせるようになっておきたい。

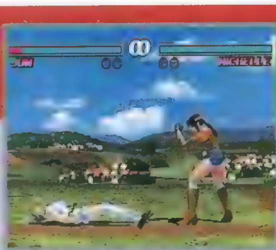


▶ポールのあびせ蹴りにも、ガードした相手をよろけさせる効果があるのだ。

## 起き上がり方



[左パンチボタン]



[右パンチボタン]



[特殊なパターン①]



[左キックボタン]



[右キックボタン]



[特殊なパターン②]

「鉄拳」が「鉄拳2」になって大きく変わった部分に起き上がり方がある。左で紹介しているように、各ボタンの役割が固定されたのだ。これらは一部を除いて併用することができる。例えば、レバーを左に入れたまま右パンチと左キックを連打すれば「通常よりも早く回復し、その後すぐに後転起き上がり下段キックを出す」ことになるわけ。

特殊な起き上がりパターンとしてクロスチョップやスプリングキックがある。クロスチョップは「前（後）転中に→→右パンチ＋左パンチ」というコマンドに変更されたため、前作のクセが残っている人は注意しよう。コマンドがやや複雑になった関係もあり、自在に出すにはある程度の練習が必要になるだろう。なお、ジャック−2とレイはクロスチョップを使えないぞ。同じようにスプリングキックも「前（後）転中に←←右キック＋左キック」というコマンドに変更された。これまたレイは使えないので彼を使う人は気をつけよう。もっとも、レイは独自の多彩な起き上がり攻撃を持っているので関係ないかな？

入力がなければダウンしたままだというのは「鉄拳2」でも同じ。相手の攻撃を避けるために寝続けるのも戦法だ。

## 投げ技&投げ抜け



▲R投げを抜けたところ。このように相手から逃れるような動きを見せるのだ。



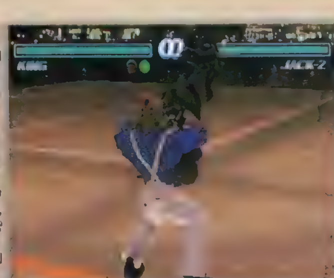
▲投げるタイミングがまったく同じだった場合も技は決まらない。投げの種類はどれでもOKだ。

相手の近くで左パンチ＋左キックや右パンチ＋右キックを押すと、投げ技を出すことができる（本誌では前者をL投げ、後者をR投げと呼んでいる）。ほとんどのキャラはもっと操作が複雑なコマンド投げを持っているし、ニーナやキングは関節技まで持っている。投げ技は大ダメージを相手に与えることができるため、うまく使いこなせるようになっておきたい。

投げ技の中には、技をかけられた瞬間に決まったボタンを押すことで投げ抜け（投げられる前に相手の手を振りほどく）できるものがある。L投げやR投げならば、同じコマンドをほぼ同時に入れることで投げ抜けできる。ただしL投げを抜けられるのはL投げコマンドだけだし、R投げを抜けられるのもR投げコマンドだけ。それだけにねらって投げ抜けするのは難しいだろう。関節技の中には、かけられている最中に特定のコマンドを入力することで抜けられるものもあるぞ。




[L投げ&R投げ]




[コマンド投げ]



[関節技]

### 逆にダメージを与える技もあるのだ

特定の技から抜けることに成功すると、自動的に逆襲してくれるものもある。キングのフィギアフォーレッグロック、スタンディングアキレスホールドからの関節技、それにニーナの掌握からの関節技などがそうだ。コマンドは状況ごとに細かく決まっているが、入力するタイミングには多少の余裕があるので、コマンド内容を覚えておきたいところ。

左側の写真は、キングのフィギアフォーレッグロックを喰らった後に逆4の字で逆襲しているところ（フィギアフォーレッグロックの段階でKOされるとさすがに返せないぞ）。

右側の写真は、ニーナの掌握からの関節技を抜けたところ。掌握の直後にパンチで突き放しているのがわかるかな？　投げ抜けできないと大ダメージを負うところだった。





鉄拳2

## ガード不能技

相手が間合い内にいるのならば、いくらガードしていても必ず当てられるという『鉄拳』ならではの技がこのガード不能技だ。ふつうの必殺技の何倍もの威力を持っているため、これを当てることができたらそのラウンドの勝ちは決まったようなものだろう。ガードできず、なおかつ威力も大きい……というといいことばかりのようだが、実は出るまでの時間が他の技とは比較にならないほど長いという、致命的な欠点も持っているのだ。どのキャラも独特のモーションから繰り出すため、初級者でもない限り簡単に見切ることができるはず（ＰＳ版では光による新たな演出が入った関係で、すぐにガード不能技だと判別できる）。相手がガード不能技を出してきたら、すぐに間合いの外に逃げればいい。ガード不能技が出る前に逆に攻撃してしまうことだって可能だ。それだけに実戦で決めるのはかなり難しい。ＣＯＭ戦でなら決めるチャンスもまだありそうだが……。







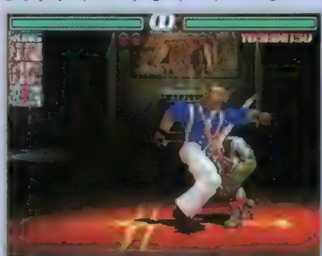
▲大きなモーションの後、手にした剣を前方に向かって突き出すという吉光の絶鳴剣。リーチが長いので、逃げる時は急ごう。



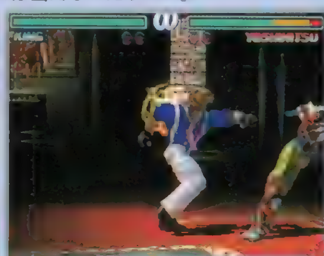
▲レイの鳳凰旋風脚のようにキック系のものもある。１～４発まで出せる鷹爪連脚からつなげられるので、タイミングを読まれづらいかも!?

### 上段ガード不能技

キングのジャガーインパクトという攻撃は、上段ガード不能技という特殊な技だ。相手の上半身（上段）に対してのみ攻撃判定が発生するため、しゃがまれてしまうと必ず空振りしてしまうという欠点を持っている。相手が立っているか、タイミングよくジャンプしていれば当たるのだが……。



▲ジャガーインパクトを空振りしてしまった例。しゃがまれるだけでこうなってしまうのだ。



▲立っている相手にはジャガーインパクトも当たる。もちろんガードしていても防げないぞ。

### 自殺技

武器を持っている吉光ならではのガード不能技。自分から背を向けて切腹する不惑（マドイナシ）と、その場で切腹する不憂（ウレイナシ）の２種類がある。タイミングよく技を出せば相手を巻き込むこともできるが、成功しても失敗しても自分が大ダメージを負うことに変わりはない。



▲不惑は振り向いた後に切腹する。前方にいる相手を巻き込めるのだ。



▲不憂はその場で切腹する。日向砲の後に出すことで成功させる確率を上げられるだろう。

## 10連コンボ

10もの技を連続して出す特殊な攻撃で、コマンドはキャラごとに用意されている。すべての技が連続技になっているわけではないが、その10連コンボの性質を知らない相手になら全部決めることも可能だろう。『鉄拳２』になり10連コンボも進化した。従来の10連コンボに加え、新しいバリエーションが用意されたのだ。これらは途中で分岐させることができるため、相手の裏をかくように出したい。下の写真はポールの10連コンボ。旧10連コンボから新10連コンボへとうまく接続しているのがわかってもらえるだろう（一番上のコンボのように10連までいかないものもある）。もちろん、10連コンボの入力を途中でやめて他の技に切り替えることもできる。10連コンボだけを取ってみても、奥が深いのだ。





ここで終わり





10連まで続く



10連まで続く

# 特殊な技

## 返し技

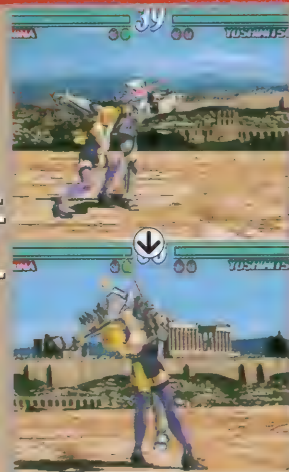
「2」から新しく導入されたシステムに返し技というものがある。これは相手の上段＆中段攻撃を受け止め、そのまま逆に攻撃してしまうという技なのだ。ポール、ニーナ、準の3人が実際に返し技を決めている写真を見てもらえば、その美しさを実感してもらえるだろう。

返し技を決めるには、相手が攻撃する瞬間に特定のコマンドを入力し終えている必要がある。それだけに、ねらって決めるのが難しい高等テクニックといえる。

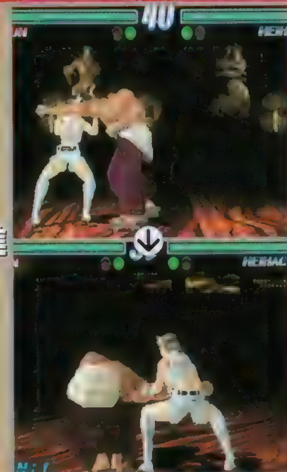
ポール



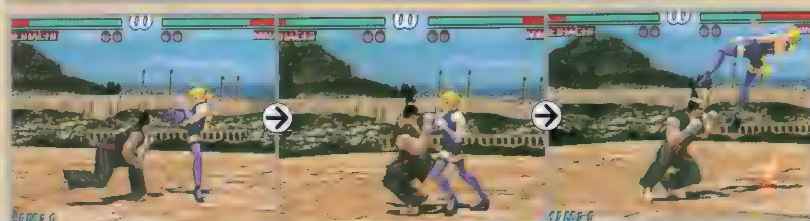
ニーナ



準







## 相手の攻撃を避ける技

左は相手の攻撃を軸をずらすことでかわし、そのまま反撃している連続写真。ミシェールが転身腿という技で相手の正面からずれるように動いているのがポイントだ。彼らは3Dの世界で戦っているため、相手の攻撃を横方向に回り込んでかわすことができるのだ（そういう技を持っているキャラは少ないが）。

左下の連続写真は、相手の上段攻撃をしゃがみダッシュで避けつつ間合いを詰め、そのまま奈落払いを出している平八。こういうこともできるのだ。



▶平八の影足は、攻撃力を持たない軸ずらし技。おもに技をかわすのに使われる。

## 出すタイミングを変えられる技

ポールの崩拳や平八の風神拳は、方向キー部分のコマンド入力が済んだ瞬間にしゃがみダッシュを開始する。そしてしゃがみダッシュ中ならば、いつボタンを押しても技が出るようになっているのだ。つまり、ボタンをすぐ押せばその場で技が出るし、少し待ってから押せば移動した後に技を出すことになるわけ。移動距離や出すタイミングを自在に操れるようになりたいね。




▲上が崩拳を出す前の位置。すぐに出した時（左下）とギリギリまで待った時（下）の差は、地面の柄でわかるぞ。





## 相手をうずくまらせることのできる技

打撃技を当てると、相手はのけぞったりフッ飛んだりするのがふつう。しかし一部の打撃技を使うと相手をうずくまらせることができるのだ。うずくまった相手は無防備状態のまま地面に崩れ落ちるが、実はうずくまった時にも攻撃を決めることが可能なのだ。ここから相手を浮かせて空中コンボにつなげたり、投げ技につなげたりして一気に大ダメージを与えられるようにしたい。このようにうずくまらせるには、ニーナのサイドステップスタッブやキングのグランドスマッシュをカウンターで当てる必要がある。



◀サイドステップスタッブ。ノーマルヒットだと倒れないぞ。



▲クリーンヒットだと後ろに、カウンターヒットだと前のめりに倒れる。前のめりの方が技をつなげやすい。

## 空中コンボ




▶吉光の「アッパー→忍法卍裏→忍法卍変→倒木蹴」という空中コンボ。

ここで言う空中コンボとは「空中に相手を浮かせ、そのまま連続して攻撃を叩きこむ」ことを指している。浮かされた側は地面に落ちて起き上がるまでずっと無防備状態となるため、いかにうまく空中コンボを決めるかが勝負にも大きく影響してくるのだ。

浮かせる方法には大きく分けて下の３パターンがある。アッパーとジャンプキック（小ジャンプタイプでしか空中コンボにつなげられないので注意）は通常技だが、それだけにリーチや攻撃判定の点で弱いものがある。平八の風神拳や準の鬼殺しといった、キャラ固有の技が多用されることになるだろう。

技を空中でヒットさせる場合、その技が本来持っている攻撃力がそのままダメージにならない（少し攻撃力が落ちる）ことも覚えておこう。



［アッパー（↘ ）］



［ジャンプキック（↗ ）］



［キャラ固有の技］




◀平八には風神拳、鬼神拳という使いやすくて攻撃力も高い「浮かせ技」がある。空中コンボの得意なキャラだ。

### バウンド時も 攻撃のチャンス!!

相手がダウンする時には一瞬だけ土煙が上がる。実はこの瞬間、キャラは大きくバウンドしているのだ！　見た目ではほとんどわからないけれど、実際に技を当てに行けば浮いていることを実感できるはず。ふだんならダウン攻撃として決まらない技も、バウンドした瞬間に当てることで実質的なダウン攻撃として使えるようになるのだ。ロウで空中コンボの後にドラゴンテイルで追い打ちする、なんていう使い方もできるぞ。

ミシェールの場合、虎身肘をタイミングよく出すだけで、何回かお手玉することもできる。バウンド時よりも虎身肘を当てた後の方が高く浮くので、別の技につなげることも不可能じゃないのだ。



▶相手がバウンドした瞬間にドラゴンテイルを決めるロウ。



▶ミシェールも虎身肘を使ってバウンドを拾い上げることができる。

## カウンター&クリーンヒット

「相手が攻撃モーション中で、その技の当たり判定が発生する直前にこちらの攻撃を当てる」とカウンターになる。カウンターとなった場合、通常のダメージのほかにプラスαが加算されるので、トータルでのダメージもバカにならないのだ。この「プラスα」にはカウンターを取られた技の攻撃力も関係してくるため、ガード不能技などの威力の大きい技にカウンターを決めると、予想以上のダメージを与えることがあるぞ。

一方のクリーンヒットには、主に技を当てた時の両者の距離が関係してくる。もちろん、近ければ近いほどクリーンヒットとなる可能性が高くなるのだ。

偶然性に左右されることも多いが、１度はねらって決めてみたい。




◀ジャックー２のメガトンパンチをカウンターで決めるとこんなにも威力がアップする。ちなみにこの技の本来の攻撃力は45。




▶メガトンパンチをクリーンヒットさせたところ。これでもかなりのダメージを与えていることがわかるだろう。いつもクリーンヒットさせたいが…。

## その他

技を当てるタイミングによっては相手の体勢がいつもと変わってしまうことがある（起き際に当てるとフッ飛ばしてしまう）とか、投げ技を出した後に視点が自動的に切り替わってしまうことがある（ニーナの抱え込み肘打ちを出した後によく左右が入れ代わる）など、このゲームならではのシステムはほかにも存在している。最初は戸惑ってしまうだろうが、たくさんプレイしていくうちに自然と「こうなるな」と理解できるようになるはず。とにかくゲームをやり込んで、慣れることが一番なのだ！



▲背後から万聖竜王拳を当てるとふだんとは逆回転して飛んでいく。これもアーケード版通りなのだ！



▲ニーナの抱え込み肘打ち。この技を出した後は両者の位置が入れ代わることも結構あるのだ。

# 「とりあえずエンディングが観たい」という人のための お手軽COM戦 初級編



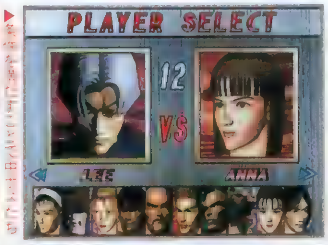

▲COMの「お約束」を逆に利用することで、戦いを有利に進めることができる。このようにパーフェクトで勝つのが理想だ

COMの行動にはある程度の「お約束」がある。起き上がりにガード不能技を重ねようとしても賢いCOMはダウンしたままでやり過ごしてくるし、こちらの投げ技を投げ抜けしてくる確率も高めに感じられる。アーケード版では使ってこなかった10連コンボも、PS版ではしっかりと使ってくるほど。でもうまく攻めることで、逆にCOMをこちらの意図するように誘導することも可能なのだ（100％思いどおりになるわけではないけどね）。中でも実際のCOM戦で大いに役に立つのが「COMの起き上がり攻撃を誘い、反撃する」というもの。起き上がる直前まで近くにいると、COMは起き上がり攻撃をよくしてくるという性質がある。そこでCOMが起き上がるそぶりを見せたら少し下がって間合いを取り、空振りしたスキに攻撃しちゃうのだ！



## 今回も中ボスが使えるようになる！ 全部で10人使えるのだ!!

このPS版『鉄拳2』でももちろん、中ボスをマイキャラとして使えるようになる。今号の段階ではまだ細かい条件を紹介することはできないけれど、実際にプレイしてみればきっと出し方もわかると思うぞ。それに伴い、オリジナルのキャラ選択画面も用意された。写真を見てもらえばわかるとおり、これだけいると壮観だよね！




▶条件を満たすことで中ボスたちを使うことができるようになる。




▶キャラ選択画面もにぎやか。3つある「？」はやっぱりアレ？

## 三島 平八

MISHIMA HEIHACHI



風神拳→左パンチ→鬼哭連拳や、風神拳→左パンチ→奈落払い（1発のみ）→奈落払い踵切りといった連続技が強力だ。対戦、COM戦を問わずねらっていきたい。風神拳などの複雑なコマンドを出す自信のない人は鬼神拳→無双連拳や、無双連拳を連発しているだけでもそれなりに勝ち進めるはず。スタート直後に超ぱちきでCOMを投げ、すぐに大ジャンプ右キックを連発しているだけでも勝てることがある。



◀浮かせ技が豊富な平八。ここでは風神拳で相手を浮かせている。

◀左アッパー（↘左パンチ）を使って最初のお手玉をする。



◀続いて無双連拳。コマンドが簡単なので、初級者でも狙えるぞ。




中ボス・李超狼（リー・チャオラン）

## ポール・フェニックス

PAUL PHOENIX



中→下→中段と攻撃箇所が変化する瓦割り落葉が使える。COMがダウンしたら岩石割りで追い打ちをかけたり、起き上がるところに瓦割り落葉や落葉（こちらは下→中段と攻める）を重ねて攻撃を潰していきたい。序盤ならば崩拳を連発してもいいし、起き上がり攻撃を空振りさせての崩拳や万聖竜王拳も十分にねらえる。中ボスの熊のように体の大きい相手には、双飛天脚や三宝龍といった飛び蹴り系の技も効果的だ。

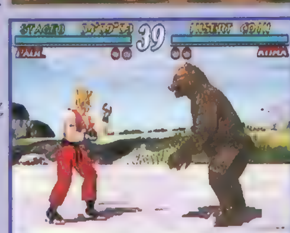


◀まずは中段攻撃である瓦割りから。ガードされても構わない。

◀そのまま瓦割り落葉を最後まで出す。決まれば相手はダウンする。



◀すぐに岩石割りで追い打ちする。コマンド入力をあせらないこと。




中ボス・熊（クマ）

## MARSHALL LAW
## マーシャル・ロウ



サマーソルト系の技が豊富なロウだけに、これらの技を生かして戦っていこう。スタート直後はダブルサマーソルトキックが決まることが多い。もしも1発目をガードされて2発目のみが当たった場合には、すぐにシットストレートレフトサマーで追い打ちをかけよう。ＣＯＭの起き上がり攻撃を潰すようにシットストレートレフトサマーなどを出していけば、その後も優位に試合を進めることができるだろう。



▶1回目のシットストレートレフトサマー（サマー部分）

◀すぐに同じ技でお手玉をする。タイミングはそう難しくない。

中ボス・白頭山（ベク・トー・サン）

◀2回目の攻撃もすべて入り、4段攻撃の完成。割と楽なコンボ。

## JACK-2
## ジャックー2



中段から下段へとつなげるシザースメルトダウンが使いやすい。コマンドも簡単なので、1発目のパワーシザースがギリギリで当たるくらいの距離から連発していこう。打撃技がＣＯＭにガードされるようになってきたら、ピラミッドドライバーといった投げ技ねらいに切り替えるのもいい。コマンド入力に自信があるならば、パイルドライバーという破壊力バツグンの投げ技をスタート直後にねらってみよう。



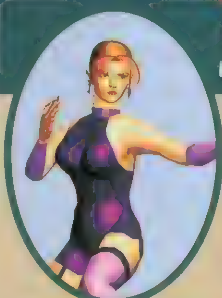
▶このシザースメルトダウンは、ＣＯＭ戦でも役に立つぞ。

◀もし1発目をガードされても、この2発目が当たることが多い。

中ボス・P・ジャック（プロトタイプ）

◀投げ技のパイルドライバー。彼の投げ技の中では一番強力なのだ。

## NINA WILLIAMS
## ニーナ・ウイリアムズ



下段から中段へとつなげるレフトスピンローキック＆ライトアッパーや、ディバインキャノンコンボといった技がＣＯＭ戦では非常に有効だ。これらの技はヒットすると相手を浮かせることができるので、すぐに同じ技を出して空中コンボを決めよう。ＣＯＭをダウンさせたら近づいて起き上がり攻撃を誘うこと。すぐに下がって空振りさせたら、再び上記の技でお手玉してあげよう。アンナにもこの戦法は効くのだ。



▶レフトスピンローキック＆ライトアッパーで相手を浮かせる。

◀ディバインキャノンコンボの1発目（スライサー）でお手玉する。

中ボス・アンナ・ウイリアムズ

◀ディバインキャノンコンボの2発目が当たり、4連続攻撃の完成。

## KING
## キング



ＣＯＭにはコマンド投げが決まりやすいことを利用して大技を仕掛けよう。スタート直後は一瞬だけ歩いてすぐにジャイアントスイングのコマンドを入力する。たいていの場合はこれで投げられるぞ。投げ終えたら、ダッシュしてきたＣＯＭをフランケンシュタイナーで捕らえればＫＯできる。アリキックの爪先をガードさせて立ちキックの空振りを誘い、そこをジャイアントスイングで投げるという戦法も意外といける。



▶試合開始直後にジャイアントスイングのコマンドを入力する。

◀相手を投げ終えたところ。こんなに遠くまで投げるのだ。

中ボス・A・キング

◀走ってきた相手をフランケンシュタイナーで投げればＫＯ！

## Y O S H I M I T S U
# 吉光



右パンチのアッパーで浮かせたらもう1度出し、そこからリーチの長い左キックで追い打ちをかける戦法が使いやすい。ダウンさせたらCOMの起き上がり攻撃を誘い、それを空振りさせてから同じパターンにハメてしまおう。草薙砲の3発目や日向砲が決まれば、ガード不能技の不憂につなげて一気に大ダメージを奪うこともできる。ただししょせんは自殺技なので、失敗した時のダメージ（精神的なものも含む）は大きい。



▶アッパーで浮かせる。通常技なので当てるチャンスも多いはず。

◀もう1度アッパーでお手玉する。ボタンを連打していて構わない。

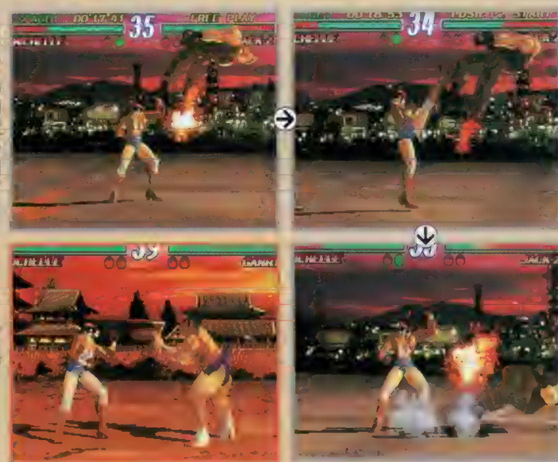
◀最後に左キックでとどめ。少々離れていても、楽に当てられるぞ。

中ボス・州光（クニミツ）

## M I C H E L L E　C H A N G
# ミシェール・チャン



COM戦は蒼空砲（相手を1回転させてしまうという蹴り技）を決めやすい。中ボスの巌竜に対しても成功率が高いので、困ったらこの技で相手をダウンさせてしまおう。もちろん、その後に前掃腿などの技で追い打ちしていくのも忘れないように。ミシェールは非力なキャラだが大技をねらわず、地道に攻めていくようにしよう。天砲で相手を浮かせ、衝腿通天砲で追い打ちをする華麗な空中コンボも意外と実用的だ。



▶コマンドが簡単で、相手を高く浮かせられる天砲からスタート。

◀すぐに衝腿通天砲を出すとこのように空中で2発当たり…　する

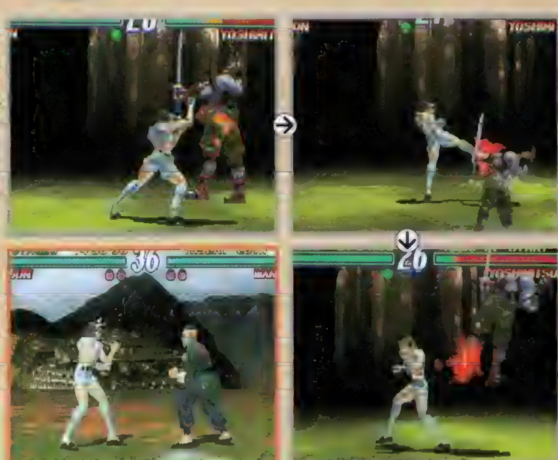
◀最後のパンチ攻撃まで当たるバウンド中の相手に決めているぞ。

中ボス・巌竜（ガンリュウ）

## K A Z A M A　J U N
# 風間 準



鬼殺しや紫雲二段蹴りで相手を浮かせ、流雲墜や白鷺遊舞といった技につなげていきたいところだ。COMの起き上がりに霞掌拳からの紫雲二段蹴りを重ねて浮かせるなど、自分に合った戦法を探してみよう。前半に出てくるCOMならば、流雲墜をひらすら連発しているだけでもかなり勝てる。ついつい使ってみたくなる返し技だが、これをねらって決めるのは難しい。COMの起き上がり中段蹴りを取るのが一番楽かもしれない。



▶コマンド入力が簡単な鬼殺し。まずはこの技で浮かせよう。

◀白鷺遊舞で空中にいる相手に攻撃をしかける。タイミングに注意。

◀うまくいけば白鷺遊舞が4発とも当たる。かなりの威力があるぞ。

中ボス・王椋雷（ワン・ジンレイ）

## L E I　W U L O N G
# 雷 武龍



中→中→中→中→下段と攻撃する龍声下段脚がCOM戦ではかなり有効だ。ただしコマンドの入力方法にややクセがあるため、確実に出せないうちはねらわない方が無難かも。上、中、下段をからめたコンビネーションも多いため、無理に固執することもないだろう。レイの場合、ガード不能技の鳳凰旋風脚の使用頻度を上げてみるのもおもしろい。この技は小柄なキャラを除きダウン攻撃にもなるため、意外と使いみちが多いのだ。



▶後掃燕舞の1発目。下段攻撃なので割と当てやすいはず。

◀後掃燕舞の2発目。1発目が当たっていればこの技も当たる

◀鳳凰旋風脚を当てることができれば、大ダメージを与えられる。

中ボス・ブルース・アービン

鉄拳2

# キャラクター・コマンドリスト

## 三島平八

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 金剛落とし | 接近して2+4 | 投げ | 35 | |
| 裸締め | 接近して1+3 | 投げ | 30 | |
| 超ばちき | 接近して⇨➡1+2 | 投げ | 35 | |
| ワンツーパンチ | 1,2 | 上上 | 10(12),15 | |
| 螺旋襲刃脚 | ⇗4,4 | 上下 | 25,15 | |
| 風神拳 | ⇨☆⇩⇘2 | 中 | 30 | |
| 空斬脚 | ⇨⇨⇨3 | 中(よ) | 30 | |
| 右踵落とし | ⇨4 | 中 | 30 | |
| 踵落とし | 立ち上がり途中4,4 | 中中 | 13,21 | |
| 閃光烈拳 | 1,1,2 | 上上中 | 10(12),10,20 | |
| 破砕蹴 | 4,3 | 中 | 30 | |
| 雷神拳 | ⇨☆⇩⇘1 | 中 | 38[57] | |
| 鬼哭連拳 | 1,2,2 | 上上上 | 10(12),15,25 | |
| 無双連拳 | ⇘1,2 | 中中 | 10,28 | |
| 奈落払い(*1) | ⇨☆⇩⇘4×3 | 下下下 | 17,12,12 | |
| 奈落払い踵切り | *1中☆4,4 | 中中 | 20,15 | |
| 左踵落とし | ⇨⇨3 | 中 | 30 | |
| 崩拳 | ⇩⇘⇨2 | 中 | 33[49] | |
| 激斬脚 | ⇨☆⇩⇘3 | 中 | 35 | |
| 地斬脚 | ⇨☆⇩⬊3 | 下 | 25 | |
| 裏旋空刃脚 | ⇗3,4 | 中中 | 25,22 | |
| 鬼神拳 | ⇨⇨2 | 中 | 40 | |
| 影足 | ⇦⇦☆3+4 | 軸ずらし | | |
| 瓦割り | しゃがみ途中1 | 中 | 15 | |
| 瓦割り崩拳 | しゃがみ途中1,2 | 中中 | 15,30 | |
| 仁王砕き | 背後接近して1+3or2+4 | 投げ | 45 | |
| 鬼下駄 | 相手ダウン中⬇4 | ダ | 25 | |
| 鬼瓦 | ⬇2+4 | 不 | 70 | |

## ポール・フェニックス

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 腕取り逆十字 | 接近して2+4 | 投げ | 35 | |
| 一本背負い | 接近して1+3 | 投げ | 35 | |
| 巴投げ | 接近して1+3⬅ | 投げ | 35 | |
| 裏当て | 接近して⇨⇨1+2 | 投げ | 35 | |
| ワンツーパンチ | 1,2 | 上上 | 10(12),15 | |
| 双飛天脚 | ⇗3,4 | 中中 | 21,21 | |
| 崩拳 | ⇩⇘⇨2 | 中 | 35[52] | |
| PKコンボ | 2,3 | 上上 | 12,30(15,30) | |
| PDKコンボ | 2,⬇3 | 上下 | 12,17(15,19) | |
| 落葉 | しゃがみ途中4,2 | 下中 | 15,25 | |
| あびせ蹴り | ⇨⇨4 | 中(よ) | 20 | |
| 葉桜 | ⇩⬊2 | 中 | 30 | |
| 岩石割り | しゃがみ途中2 | ダ | 25 | |
| 三宝龍(上段) | ⇨⇨3,4,4 | 中中上 | 20,15,25 | |
| 三宝龍(中段) | ⇨⇨3,4,⇨or⇘4 | 中中中 | 20,15,15 | |
| 三宝龍(下段) | ⇨⇨3,4,⇩or⇙4 | 中中下 | 20,15,15 | |
| 瓦割り | しゃがみ途中1 | 中 | 15 | |
| 瓦割り崩拳 | しゃがみ途中1,2 | 中中 | 15,30 | |
| 瓦割り落葉 | しゃがみ途中1,4,2 | 中上中 | 15,15,25 | |
| 葉桜崩拳 | ⇩⬊2,1 | 中中 | 30,30 | |
| 疾風 | ⇨➡2 | 中 | 15 | |
| 風牙 | 接近して⬊1+2 | 投げ | 40 | |
| 葉桜鉄騎 | ⇩⬊2,2 | 中下 | 30,25 | |
| 背落し | 背後接近して1+3or2+4 | 投げ | 40 | |
| 万聖竜王拳 | ⬅1+2 | 不 | 100 | |
| アルティメットタックル | ⬋1+2 | 不、投げ | 5 | 2+4 |
| 闇雲 | タックル中2,1,2,1,2 | 投げ | 5,5,5,5,5 | |
| 闇雲絞め | タックル中2⬇,1×2,4,1,1+2 | 投げ | 5,8,8,35 | |
| 逆PDKコンボ | 1,4 | 上下 | 10,15 | |
| クイックPKコンボ | 前進中2,3 | 上上 | 10,20 | |
| 返し技 | 相手の攻撃に合わせて⬅1+3or⬅2+4 | 返し投げ | | |

## ニーナ・ウイリアムズ

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 居反 | 接近して2+4 | 投げ | 30 | |
| 四方投げ | 接近して1+3 | 投げ | 30 | |
| 抱え込み肘打ち | 接近して⇘⬊1 | 投げ | 50 | |
| 首刈り投げ | 接近して1+3➡ | 投げ | 40 | |
| 掌握(*1) | 接近して⇩⇘⇨1+2 | 投げ | 15 | |
| 首刈十字固 | *1中3,4,3,1+2 | 投げ | 30 | 1+2 |
| 立逆脇固(*2) | *1中1,3,2,1 | 投げ | 20 | 1+3 |
| 裏門鷹羽絞 | *2中3,1,4,1+2,1+2 | 投げ | 25 | |
| 捨逆脇固 | *2中2,1,3,4,1+2 | 投げ | 25 | |
| ワンツーパンチ | 1,2 | 上上 | 10,10 | |
| 双掌破 | ⇨⇨1+2or➡1+2 | 中 | 20(30) | |
| トリプルスマッシュ | 1(⇘1)2,4 | 上(中)上上 | 10,10(15),25 | |
| ダブルスマッシュ | 2,4 | 上上 | 12,15 | |
| PKコンボ | 2,3 | 上上 | 12,20 | |
| PDKコンボ | 2,⬇3 | 上下 | 12,10 | |
| ニールキック | ⇨⇨4 | 中(よ) | | |
| フラッシュコンボ | ⇘3,1,2 | 中上上 | 10,10,6 | |
| ラビットキックコンボ | ⇘3×3,4 | 中上上上 | 10,6,8,15 | |
| アッパーストレート | ⇘1,2 | 中上 | 10,15 | |
| ハンティングキックコンボ | ⇙4,3,4 | 上下上 | 20,10,14 | |
| レイブキック | 立ち上がり途中orしゃがみ途中1,4 | 下中 | 5,10 | |
| ボーンカッター | ⇨⇨⇨3 | 中 | 20 | |
| ハンティングスワン | ⇙1+2(⇧⇧でキャンセル) | 不 | 95 | |
| 飛びつき前方回転逆三角攻め | 背後接近して2+4or2+4 | 投げ | 45 | |
| 居反り肘落し(*3) | 接近して2+4,1,2,1 | 投げ | 30 | |
| 居反り肘落し脇固 | *3中に2,1,3 | 投げ | 20 | |
| レフトハイ&ライトハイキック | 3,4 | 上上 | 25,15 | |
| シットスピン&ライトハイキック | ⬇3,☆4 | 下上 | 12,15 | |
| ジェイルクラッシュ | 1(⇘1)2,⬇3,4 | 上(中)上下上 | 10,10(15),10,15 | |
| セメタリークラッシュ | 1(⇘1)2,⬇3,2 | 上(中)上下中 | 10,10(15),10,10 | |
| 連撃双掌破 | 1(⇘1)2,1,2,➡1+2 | 上(中)上上上中 | 10,10(16),6,6,20 | |
| ニールエッジコンボ | 1,(⇘1)2,⇧(⇖or⇗)4 | 上(中)上中 | 10,10(16),15 | |
| レッグブレイクコンボ | ⬇or⇩3,4 | 下下 | 12,7 | |
| ディバインキャノン | ⇩⬈3 | 中 | 25 | |
| スライサー | ⇖4 | 下 | 10 | |
| ディバインキャノンコンボ | ⇖4,3 | 下中 | 10,25 | |
| サイドステップスタッブ | ⬅2 | 中 | 20 | |
| キリングブレード | ⬅1 | 上 | 15 | |
| 腕拉腹固(*4) | *1中に2,3,4,2,2 | 投げ | 15,15 | |
| 首捻顚固 | *4中に1,3+4,1,2,1+2 | 投げ | 35 | |
| 蟹挟み(*5) | 接近して⇩⇘⇨3+4 | 投げ | 15 | |
| アキレス腱固(*6) | *5中に3+4,4,2,1+2 | 投げ | 20 | |
| 膝十字固(*7) | *6中に3,1,4,2+4 | 投げ | 35 | |
| 回転アキレス腱固(*8) | *6中に1,3,2+4,3+4,1+2 | 投げ | 45 | |
| 前転腕十字固 | *5中に3+4,3,4,1+2 | 投げ | 35 | |
| 飛びつきアキレス腱固 | ⇨⇨⇨3 | 投げ | 20 | |

# CHARACTER COMMAND LIST

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| スパイクコンボ&ライトハイキック | | 上下上 | 25,10,15 | |
| スパイクコンボ&ライトアッパー | | 上下中 | 25,10,10 | |
| スパイクコンボ&ライトローキック | | 上下下 | 25,10,7 | |
| クリークアタックコンボ | | 中上上下 | 10,12,6,15 | |
| クリークアタック&レフトローキック | | 中上下 | 10,12,10 | |
| クリークアタック&レフトハイキック | | 中上上 | 10,12,20 | |
| クリークアタック&ライトハイキック | | 中上上 | 10,12,15 | |
| ラピッドコンボ&レフトローキック | ×4 | 中上上下 | 10,6,8,10 | |
| ラピッドコンボ&双掌破 | ×3 | 中上上上上中 | 10,6,8,10,6,20 | |
| ジャミングコンボ&ライトアッパー | | 上下中 | 20,15,10 | |
| ジャミングコンボ&ライトローキック | | 上下下 | 20,15,7 | |
| ジャミングコンボ&ライトハイキック | | 上下上 | 20,15,15 | |
| ランディングキック&ライトアッパー | ⇧[or⇗or⇖] | 下中 | 25,10 | |
| ランディングキック&レフトミドルキック | ⇧[or⇗or⇖] | 下中 | 25,15 | |
| ランディングキック&ライトハイキック | ⇧[or⇗or⇖] | 下上 | 25,15 | |
| レフトミドル&ライトハイキック | | 中上 | 10,15 | |
| ウインズエッジコンボ | [or or ] | 中上中 | 10,12,15(20,12) | |
| フローズンキック | [or] | 下中 | 10,15 | |
| スパークコンボ | [] | 上(中)上上下 | 10,10(15),6,15 | |
| ライトローキック&バックスピンチョップ | [or] | 下上 | 10(7),10 | |
| 連撃双掌破 | [] | 上(中)上中 | 10,10(15),20 | |
| ニールエッジコンボ | [or or] | 上中 | 10,15(20,12) | |
| 返し技 | 相手の攻撃に合わせて or | 返し投げ | | |
| ライトハイキック&レフトスピンローキック | | 上下 | 20,15 | |
| レフトスピンローキック&ライトアッパー | [or] | 下中 | 12,10 | |
| PDKコンボ&ライトアッパー | | 上下中 | 12,10,10 | |
| PDKコンボ&ライトハイキック | | 上中上 | 12,10,20 | |
| アサルトコンボ | | 中上上中 | 10,10,6,20 | |

## マーシャル・ロウ

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 折檻パンチ(・1) | 接近して | 投げ | 30 | |
| ドラゴンダイブ | 接近して | 投げ | 30 | |
| ドラゴンニー | 接近して | 投げ | 40 | |
| ワンツーパンチ | | 上上 | 10,12 | |
| ステップインミドルキック | | 中 | 15 | |
| サマーソルトキック(大) | [or or] | 中 | 40,40,30 | |
| サマーソルトキック(小) | [or or] | 中 | 35,30,25 | |
| スピンキックコンボ | | 上上上 | 20,12,12 | |
| 左連拳 | ×5 | すべて上 | 10,5,5,5,5 | |
| ドラゴンナックルコンボ | ×3 | 上中上 | 12,6,6 | |
| ドラゴンナックルコンボ | | 上上 | 12,10 | |
| サマーソルトドロップ | [or or] | 中 | 30 | |
| ドラゴンロー | しゃがみ途中 | 下 | 15 | |
| 3連ハイキック(・2) | ×3 | 上上上 | 25,10,10 | |
| フェイントミドルキック | ・2の途中にレバー前 | 中 | 15 | |
| スライディング | しゃがみから | 下 | 17 | |
| ドラゴンサマー | | 上中 | 20,30 | |
| ドラゴンスラッシュ | | 中(よ) | 30 | |
| ドラゴンファング | (でキャンセル) | 中(不) | 100 | |
| フェイスクラッシャー | 背後接近して or | 投げ | 45 | |
| ドラゴンフォール | ・1中に | 投げ | 35 | |
| シットスピンキックサマー | しゃがみ中 | 下中 | 12,30 | |
| ドラゴンローレフトサマー | しゃがみ途中 | 下中 | 7,30 | |
| フロントキックレフトサマー | 立ち上がり途中 | 中中 | 20,30 | |
| ハイキックライトサマー | | 上中 | 25,30 | |
| シットストレートレフトサマー | or | 下中 | 8(10),30 | |
| ドラゴンブレス | ×3 | 下上上中 | 15,10,10,10,30 | |
| ジャンプサイドキックライトサマー | [or or] | 上中 | 25,30 | |
| クイックサマーソルトキック | | 中 | 30 | |
| ダブルサマーソルトキック | | 中中 | 30,30 | |
| ドラゴンテイル | | 下 | 35 | |
| ローキックレフトサマー | しゃがみ中 | 下中 | 10,30 | |

サマーソルトキック(小)は で左サマーソルトにつながる。(中段・攻撃力30)

## キング

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ブレンバスター | 接近して | 投げ | 30 | |
| ココナッツクラッシュ | 接近して | 投げ | 30 | |
| DDT | 接近して | 投げ | 55 | |
| ツームストンパイルドライバー | 接近して | 投げ | 65 | |
| ジャガードライバー(・1) | 接近して | 投げ | 25 | |
| ジャイアントスイング | 接近して | 投げ | 70 | |
| ワンツーパンチ | | 上上 | 12(15),15 | |
| ワンツーアッパー | | 上上中 | 12(15),15,10 | |
| ドロップキック | or | 中(よ) | 25 | |
| サテライトドロップキック | | 上or中(よ) | 40 | |
| ジェイルキック | | 中 | 30 | |
| ナックルボム | | 中 | 35 | |
| アリキック(・2) | ×3 or | 下下下 | 17,7,7 | |
| アリキック(カウンター時)(・3) | ×5 | 下下下下 | 17,7,5,4,3 | |
| エルボードロップ | 大J始め | 中 | 35 | |
| スマッシュアッパー | | 中 | 20 | |
| グランドスマッシュ(・11) | | 下(ひ) | 6 | |
| ダイナマイトアッパー | | 中 | 20 | |
| フライングクロスチョップ | | 上下(よ) | 15 | |
| ダブルニードロップ | [or] | 中 | 40 | |
| フランケンシュタイナー(投げ間合い外) | | 中 | 20 | |
| フランケンシュタイナー(投げ間合い内) | | 投げ | 45 | |
| フランケンシュタイナー(投げ間合い内 ガードせず) | | 投げ | 20+45 | |
| ライトストレート→レフトアッパー | | 上中 | 12,15(15,10) | |
| レフトストレート・ライトアッパー | しゃがみ途中 | 下中 | 5,15 | |
| ムーンサルトボディープレス | | 不 | 25 | |
| ジャガーインパクト | | 上(不) | 50 | |
| ジャガーバックブリーカー | ・11カウンターヒット時 | 投げ | 30 | |
| ジャンピングパワーボム | ・11カウンターヒット時 | 投げ | 50 | |
| ハーフボストンクラブ | 背後接近して | 投げ | 55 | |
| コブラツイスト | 背後接近して | 投げ | 55 | |
| フィギアフォーレッグロック | 接近して | 投げ | 30 | |
| アーチロックフェイスバスター | ・1中に | 投げ | 30 | |
| ボストンクラブ | ・1中に | 投げ | 25 | |
| エルボースティング | | 中 | 15 | |
| スピニングスマッシュ | ・2中に | 中 | 10 | |
| オクトパスホールド | ・3の4発目ヒット時に | 投げ | 80 | |
| スタンディングアキレスホールド(・4) | 接近して | 投げ | 30 | |
| インディアンデスロック(・5) | ・4中に | 投げ | 30 | |
| ロメロスペシャル | ・5中に | 投げ | 50 | |
| S.T.F | ・4中に | 投げ | 35 | |
| スコーピオンデスロック | ・4中に | 投げ | 35 | |
| リバースアームクラッチスラム(・6) | 接近して | 投げ | 25 | |
| リバースアームクラッチスラム(・7) | 接近して | 投げ | 25 | |
| バックドロップ(・8) | ・6or・7中に | 投げ | 18 | |
| ジャーマンスープレックス(・9) | ・8中に | 投げ | 15 | |
| パワーボム(・10) | ・9中に | 投げ | 25 | |
| ジャイアントスイング | ・10中に | 投げ | 30 | |

# キャラクター・コマンドリスト

## ジャックー2

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| リフトアップスラム | 接近して | | 30 | |
| ヘルプレス(•1) | | 中 | 20(40) | |
| パイルドライバー | 接近して⇧➡ | | 70 | |
| バックブリーカー | 接近して⇩⇧⬅ | | 55 | |
| ピラミッドドライバー | 接近して⇩⇧➡ | | 40 | |
| スプリングハンマーパンチ | ダウン中⬇ | 下 | 12 | |
| マシンガンナックル | ⇧×5, | 下下下下下中 | 15,20,25,30,35,40 | |
| ストレート→エルボー→アッパー | ,, | 上中中 | 17,25,25 | |
| ハンマーコンボ | ×3 | 上上中 | 18,20,25 | |
| ダブルハンマー | 立ち途中,or, | 中中 | 25,30or22,22 | |
| スイングLナックル | ⇩,, | 中中中 | 15,12,12 | |
| スイングRナックル | ⇩,, | 中中中 | 15,12,12 | |
| メガトンパンチ | ⇦⇧⇩ | 中 | 45[67] | |
| パワーシザース | ⇨⇨[➡or⇨] | 中 | 25 | |
| ヒッププレス(•2) | ⇧ | 中 | 35 | |
| ワイルドスイング | ⬇,,, | 上中中上 | 12,15,15,30 | |
| ギガトンパンチ | ⇦⇧⇩⇦⇨(レバー回転) | 不 | 20,40,50,80,199 | |
| ブラッドファン | •2or•3後,,, | すべて下 | 10,10,10,10 | |
| ブラッドファン | •2or•3後,,, | すべて下 | 10,10,10,10 | |
| その場しゃがみ(•3) | | | | |
| ハンマーラッシュロー | ⬇×3,,⬇ | 下下中中下 | 12,12,12,12,12 | |
| ハンマーラッシュミドル | ⬇×3,, | 下下中中中 | 12,12,12,12,12 | |
| ハンマーラッシュハイ | ⬇×3,,➡ | 下下中中上 | 12,12,12,12,12 | |
| ブラボーナックル | ⇩ | 中 | 50 | |
| シザースメルトダウン | ➡or⇨, | 中下 | 25,25 | |
| シザースメガトン | ➡or⇨, | 中中 | 25,35 | |
| メルトダウン | しゃがみ中 | 下 | 25 | |
| シット&ジャンプ | •3中に⬆ | | | |
| シット&ヒッププレス | •3中に | 中 | 35 | |
| カタパルトスロー | 接近して | 投げ | 30 | |
| カタパルトスロープラス | 接近して⇧ | 投げ | 30 | |
| メガトンスイープ | ⇦⇧⇩ | 下 | 35 | |
| メガトンストライク | しゃがみ中, | 下中 | 12,35 | |
| フェイスバッシャー | •1が決まった後 | 投げ | 30 | |
| デスシュート | 背後接近して | 投げ | 70 | |
| バイオレンスアッパー | 立ち上がり途中 | 中 | 20 | |
| コサックコンボ | ,,,,, | すべて下 | 25,12,12,12,12,12 | |
| ハンマーラッシュロー | ⬇,,⬇ | 中中下 | 12,12,12 | |
| ハンマーラッシュミドル | ⬇,, | 中中中 | 12,12,12 | |
| ハンマーラッシュハイ | ⬇,,➡ | 中中上 | 12,12,12 | |
| ハンマーラッシュロー | ⬇,⬇ | 中下 | 12,12 | |
| ハンマーラッシュミドル | ⬇, | 中中 | 12,12 | |
| ハンマーラッシュハイ | ⬇,➡ | 中上 | 12,12 | |
| アッパーラッシュ | ,,, | すべて中 | 15,12,12,12 | |
| アッパーラッシュ | ⇧,,, | すべて中 | 15,12,12,12 | |

## ミシェール・チャン

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| フィッシャーマンズスープレックス | 接近して | 投げ | 35 | |
| フロントスープレックス | 接近して | 投げ | 35 | |
| ジャーマンスープレックス | •3中に | 投げ | 45 | |
| 通天砲 | ×3 | 上中中 | 10,8,21 | |
| 通天砲 | ⇧, | 中中 | 12,20 | |

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 前掃腿 | しゃがみ途中 | 下 | 15 | |
| 前掃十字把 | しゃがみ途中, | 下中 | 15,25 | |
| 前掃連腿 | しゃがみ途中, | 下上 | 15,20 | |
| 前掃扇腿 | しゃがみ途中,⬇ | 下下 | 15,10 | |
| 蒼空砲 | 立ち上がり途中 | 中 | 20 | |
| 烈震踏 | 前大J始め | 中 | 35 | |
| 斬捶(•1) | 立ち上がり途中 | 中 | 18 | |
| 斬捶通天砲 | •1中に, | 中中中 | 18,15,20 | |
| 突双掌 | | 中(よ) | 30 | |
| 崩捶(•2) | ⇧ | 中 | 15 | |
| 大纏崩捶 | •2ヒット中に | | 30 | |
| 衝腿 | ⇧ | 中 | 17 | |
| 背面取り(•3) | ヒット後⇦ | 上 | 12 | |
| 後掃腿(•4) | ⇩⇧ | 下 | 12 | |
| 穿弓腿 | •4中に | 上 | 25 | |
| 絶招通天砲 | ➡ | 不 | 50 | |
| フルネルソンスープレックス | 接近して | 投げ | 45 | |
| ジャーマンスープレックス | 背後接近してor | 投げ | 40 | |
| 転身腿 | , | 上 | 20 | |
| 虎身肘 | ⇨➡ | 中 | 12 | |
| 疾歩掌拳 | ⇩ | 中 | 12 | |
| 連拳 | , | 上中 | 10,10 | |
| 疾歩崩肘 | ⬇ | 中 | 18 | |
| 斬捶崩肘 | 立ち上がり途中, | 中中 | 18,30 | |
| 槍弓腿 | ⇧,, | 中下上 | 12,12,25 | |
| 槍弓腿 | ,, | 中下上 | 12,12,26 | |
| 槍弓腿 | ,,, | 上中下上 | 10,8,12,25 | |
| 斬撃 | , | 中 | 18 | |
| 連拳大纏崩捶 | ,, | 上中中 | 10,10,30 | |
| 衝腿通天砲 | , | 下中中 | 10,10,40 | |
| 連拳上段脚 | ,, | 上中上 | 10,10,20 | |
| 連拳下段脚 | ,, | 上中下 | 10,10,10 | |
| 斬捶前掃連腿 | 立ち上がり途中,, | 中下上 | 18,17,20 | |
| 斬捶前掃十字把 | 立ち上がり途中,, | 中下中 | 18,17,25 | |
| 斬捶前掃扇腿 | 立ち上がり途中,,⬇ | 中下下 | 18,17,10 | |
| 斬捶槍弓腿 | 立ち上がり途中,,, | 中中下上 | 18,15,12,25 | |
| 斬撃前掃連腿 | ,,, | 中下上 | 18,17,20 | |
| 斬撃前掃十字把 | ,,, | 中下中 | 18,17,25 | |
| 斬撃前掃扇腿 | ,,,⬇ | 中下下 | 18,17,10 | |
| 斬撃通天砲 | ,,, | 中中中 | 18,15,21 | |
| 斬撃槍弓腿 | ,,,, | 中中下上 | 18,15,12,25 | |
| 斬撃崩肘 | ,, | 中中 | 18,30 | |
| 崩捶上段脚 | ⇧, | 中上 | 15,20 | |
| 崩捶下段脚 | ⇧, | 中下 | 15,20 | |
| 迅脚前掃連腿 | ×3 | 上下上 | 20,15,20 | |
| 迅脚前掃十字把 | ,, | 上下中 | 20,15,25 | |
| 迅脚前掃扇腿 | ,,⬇ | 上下下 | 20,15,10 | |
| 虎身連攻 | ⇨⇨, | 中中 | 12,12 | |
| 天砲 | ➡ | 中 | 21 | |

## 吉光(ヨシミツ)

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 雫 | 接近して | 投げ | 30 | |
| 双破 | 接近して | 投げ | 35 | |
| 忍法陽炎(•1) | ⇨⇦ | 中 | 40 | |
| 忍法草薙 | •1中に | 上 | 40 | |
| 忍法卍葛 | ⬅×6 | すべて上 | 10,10,10,10,10,10 | |
| 忍法卍芟(•2) | ×5 | すべて下 | 12,7,7,5,5 | |

## CHARACTER COMMAND LIST

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 三散華 | [○]×3 | 上上上 | 20,20,20 | |
| 忍法卍車 | ⬃[×+○] | 中 | 30 | |
| 吹雪 | ⇨⇨[○] | 中 | 20 | |
| 倒木蹴 | *2中に⇨[○] | 中 | 12 | |
| 斬哭剣 | ⬁[□] | 不 | 15 | |
| 絶鳴剣(*3) | ⇦⬅[□] | 不 | 90 | |
| 稲妻 | [×],[○] | 上中 | 35,30 | |
| 露払い | ⇩⬊[×] | 下 | 12 | |
| PKコンボ | [△],[×] | 上上 | 12,30 | |
| PDKコンボ | [△],⬇[×] | 上下 | 12,17 | |
| 卍あぐら(*4) | ⬇[×+○] | | | |
| 千覚(*5) | *4中☆ | 回復 | | |
| 飛空剣(*6) | 大Jし始めに[□+△] | | | |
| 飛空襲剣 | *6中に⬇ | 不 | 25,40 | |
| 旋風剣 | *3中に☆[□] | 不 | 30 | |
| 忍法卍菊 | ⬉[△]×6 | 中 | 10,10,10,10,10,10 | |
| 不惑 | ⇨➡[□+○] | 不 | 100 | |
| 惑 | ⇨➡[□+○]☆ | 不惑キャンセル | | |
| 忍法風塵 | 背後接近して[□+×]or[△+○] | 投げ | 70 | |
| 不憂 | ⇩[□+○] | 不 | 60 | |
| 華厳 | しゃがみ中⬁⇦[□] | 不 | 30 | |
| 忍法櫓落し | ⇩⬁⬅[□+△] | 投げ | 50 | |
| 日向砲 | [○],[×] | 中 | 30 | |
| 華輪 | ⬅[×+○]×⇨ | 軸ずらし(体力消耗) | | |
| 千覚無空舞 | *5中に⬅ | ワープ | | |
| 連獄剣 | ⬁[□],☆⬉ | 不 | 15 | |
| 草薙砲 | ⇨⇨[×+○],[□+△],[×+○] | 中上中 | 40,40,30 | |
| 卍裏拳 | ⇨[△] | 上 | 12 | |

# 雷武龍(レイ・ウーロン)

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 寝る | ⬇or⇩[×+○] | | | |
| 跳弓脚 | 相手頭側で寝た状態で[×+○] | 中 | 25 | |
| 跳ね起き(相手足側) | 寝た状態で[×+○] | | | |
| 仰寝後掃燕舞 | 相手頭側で寝た状態で[×],[○] | 下上 | 10,25 | |
| 背を向ける | ⬅or⇦[×+○] | | | |
| 背身打 | 背を向け[□] | 上 | 12 | |
| 背身下掃打 | 背を向け⬇or⇩[□] | 下 | 8 | |
| 背身崩壁 | 背を向け[△] | 中 | 20 | |
| 背身腿 | 背を向け[○] | 中 | 15 | |
| 背刃落 | 背を向け[×+○]×3 | 中中中 | 15,15,15 | |
| 背身後掃燕舞 | 背を向け⬇or⇩[○],[○] | 下上 | 10,35 | |
| 後掃燕舞 | ⬁[○],[○] | 下上 | 10,40 | |
| 転身連咆 | [□+△] | 上上 | 18,18 | |
| 旋風連脚 | [×],[○](⬆で3回 キック中⬇で寝る) | 中 | 30 | |
| 旋風連脚 | ⬆or⇧[×],[○](⬆で3回 キック中⬇で寝る) | 中 | 30 | |
| 龍声下段脚 | ⇨☆[□],[△],[□],[△],[×] | 中中中中下 | 10,10,10,10,20 | |
| 龍声中段脚 | ⇨☆[□],[△],[□],[△],[○] | 中中中中中 | 10,10,10,10,15 | |
| 狼牙揺震撃 | ⇨☆[○],[□],[△],[×],[○] | 中中中上中 | 15,8,8,21,20 | |
| 狼牙虎蹲山 | ⇨[○],[□],[△],[×],⬇[○] | 中中中上下 | 15,8,8,21,10 | |
| 揺震撃 | ⇨☆[×],[○] | 上中 | 35,20 | |
| 虎蹲山 | ⇨[×],⬇[○] | 上下 | 35,20 | |
| 虚環脚 | [×],[×] | 上下 | 25,20 | |
| 雷光下段脚 | ➡[○],[□],[△],[×] | 上中中下 | 35,12,10,20 | |
| 雷光中段脚 | ➡[○],[□],[△],[○] | 上中中中 | 35,12,10,15 | |
| 弧流腿 | [○],[×] | 中 | 25 | |
| 落顔砕 | 背後接近して[□+×]or[△+○] | 投げ | 45 | |
| 綜爪牙 | ⇨☆[△],[□],[△],[□] | 上上上上 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衿締め | 接近して[△+○] | 投げ | 30 | |
| 飛空脚 | 接近して[□+×] | 投げ | 40 | |
| 払い倒し | ⇨➡[□+△] | 投げ | 30 | |
| 妃睡鳥(*1) | ⬅[□+○] | | | |
| 鳳凰旋風脚 | *1中に[○] | 不 | 90 | |
| 鷹爪連脚 | *1中に[×]×4 | 中中中中 | 15,15,15,15 | |
| 伏寝弧流腿 | 相手足側でうつ伏せから[○],[×] | 中 | 25 | |
| 伏寝掃腿 | 相手足側でうつ伏せから[×],[○] | 下 | 15 | |
| 仰向けからうつ伏せに転がる | 仰向けに寝て⬇[□] | | | |
| うつ伏せから仰向けに転がる | うつ伏せに寝て[□] | | | |
| 雷光跳脚 | ⇨⇨⇨[×] | 中 | 30 | |
| 伏寝滑 | 相手足側でうつ伏せから[○],[×] | 下 | 15 | |
| 拳暫連脚 | [○],[○],[×],[×] | 下下中 | 7,7,35 | |

# 風間準(カザマ・ジュン)

| 技名 | コマンド | 攻撃種類 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 翠連勁 | [□],[□] | 上中 | 10,15 | |
| 鬼殺し | ➡[△] | 中 | 15 | |
| 真空刈脚 | [×],[○],[○],[○] | 下下下 | 14,14,14 | |
| 刈脚流雲壁 | [×],[○]×3,[×] | 下下下中 | 14,14,15,25 | |
| 流雲壁 | [×+○] | 中中 | 15,21 | |
| 翠勁下蹴り | [□],[×] | 上下 | 10,14 | |
| 槍連勁 | [□],[△] | 上中 | 10,10 | |
| 白鷺遊舞 | [□+○],[△],[○] | 下上上中 | 7,10,10,25 | |
| 霞蹴り | ➡[○] | 上 | 35 | |
| 紫雲二段蹴り | ⬇[×+○] | 下上 | 5,22 | |
| 鬼首落し | ➡[×] | 中中不 | 30,40,40 | |
| 刈脚白鷺遊舞 | [×],[○],[□+○],[△],[○] | 下下上上中 | 14,7,10,10,25 | |
| 翠連紫雲 | [□],[□],[○] | 上中下上 | 10,15,15,20 | |
| 泰山白鷺 | [□+○],[△],[□] | 下上上上 | 7,10,10,12 | |
| 翠連衝腿 | [□],[□],[×] | 上中中 | 10,15,14 | ループ |
| 翠勁刈脚 | [□],[○]×3 | 上下下下 | 10,14,14,14 | |
| 霞掌拳 | ➡[□] | 中 | 15 | |
| 竜車蹴り | ⬅[×] | 中 | 20 | |
| 竜車蹴り刈脚 | ⬅[×],[○]×3 | 中下下下 | 20,14,14,14 | |
| 竜車蹴り鬼殺し | ⬅[×],[△] | 中中 | 20,15 | |
| 泰山白鷺刈脚 | [□+○],[△],[□],[○]×3 | 下.上.上.上.下.下.下 | 7.10.10.12.14.14.14 | ループ |
| 蛇回し | 接近して[△+○] | 投げ | 35 | |
| 腕十字固め | 接近して[□+×] | 投げ | 35 | |
| 釣鐘割り | 背後接近して[□+×]or[△+○] | 投げ | 45 | |
| 白山 | 接近して⬊[△+×] | 投げ | 45 | |
| 返し技 | 相手の攻撃に合わせて⬅[□+×]or⬅[△+○] | 返し投げ | | |
| 白鷺下段脚 | [□+○],[△],⬇[○] | 下上上下 | 7,10,10,20 | |

## 〈コマンドリストの見方〉

[□]=□ボタン/[△]=△ボタン/[×]=⊗ボタン/[○]=◎ボタン/⇨=レバーを入れる/➡=レバーを長めに入れる/☆レバーニュートラル/J=ジャンプ/上=上段攻撃/中=中段攻撃/下=下段攻撃/ダ=ダウン攻撃/投げ=投げ技/不=ガード不能技/よ=相手がよろける/ひ=相手がひるむ/※攻撃種類と攻撃力の欄にある()内の数字は、レバー前入れの時のもの。攻撃力の欄の [] 内の数字は、カウンターヒット時またはクリーンヒット時のものです。備考欄のボタンは投げ抜けコマンド。



# アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

V.G.

オーソドックスなシステムを採用し、格闘ACTの初心者から楽しめる期待の『V.G.』の発売日が迫ってきた！　リニューアルされキレイになったキャラクターに美しいビジュアル、ファン必見の豪華キャストとPS版は見どころいっぱいだぞ!!

## キャラクター&基礎攻略総まとめ!!

このゲームはいたってオーソドックスに作られていて、必殺技のコマンドもそんなに複雑なものはない。体力ゲージが赤く点滅したときに超必殺技が出せる程度に押さえてあって、格闘ACTの初心者でも安心してプレイを楽しむことができるぞ。

モードは下で紹介している3種類があり、いろいろと楽しめる。今回は、ストーリーモードをクリアするための相手の出現順のワンポイント攻略に加え、キャラクター別に基本的な戦い方を紹介するぞ。また、各キャラの必殺技のコマンドも同時に紹介してるから、お気に入りのキャラクターの特徴をしっかりチェックしておこう！

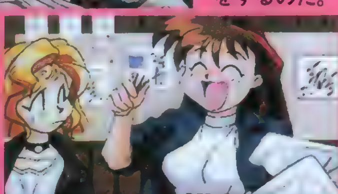



▲PS版は、ゲーム中のキャラクターが新たに描き直されてキレイになっている。アクションパターンも増えているぞ。

### 1 STORY モード

このモードでは、ヒロインの武内優香でプレイし、〝V.G.〞大会に出場するライバルを相手に勝ち抜いていく。プロローグや対戦相手との試合の前に、美しいビジュアルが挿入されるぞ。ストーリーも練られていて感動的な展開をするのだ。





▲▶PS版は、一部のビジュアルがアニメーションするのだ。

### 2 NORMAL モード

9人の中から使用するキャラクターを選択し、同キャラを含む9人と戦うCOM戦モード。エンディングが各キャラごとに用意されているから、全員のエンディングを見るだけでも楽しめるんじゃないかな。難しいと思ったら、難易度を下げてプレイ！



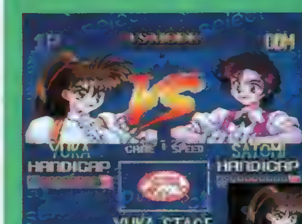

▶魅力的な9人のキャラから選択。



▲全エンディング目指してがんばろう！

### 3 VS モード

対COMと2Pの対戦プレイが楽しめる、VSモード。対COMでは対戦相手を自由に選択できるので、ここで苦手なキャラクターを相手に練習するといいぞ。また、ハンディキャップやステージセレクトも可能。




◀この画面でハンディキャップ（攻撃力）の設定、ステージセレクトやスピードが選択できる。




▶対戦後に、いままでの勝敗成績が表示されるのだ。負けるなよ！

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | ¥6,800 |
| メーカー | TGL | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可 |
| 発売日 | 4月予定 | | |

# ビジュアルを見るためのストーリーモード ワンポイント 攻略!!



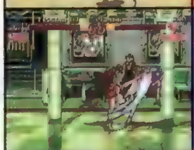
## VS 久保田 潤

久保田は、強力な投げ技〝久保田バスター〟を持っている。投げ間合いが広いので、遠距離から〝気吼弾〟を連射して戦おう。



## VS 楠 真奈美

スピードの速い、突進系の必殺技を持つ真奈美。飛び道具のスキに反撃を受けないように、立ちキックのキャンセルから出そう。



## VS 結城 綾子

突進系の必殺技〝レイプストーム〟でガンガン押してくる綾子。積極的に攻めてくるようなら、敵の攻撃に合わせて〝蒼龍撃〟でOK！



## VS 八島 聡美

聡美の場合、近距離で戦うと強力な〝火焔斬〟で攻撃してくるため、間合いをあけ〝気吼弾〟を撃ち飛ばせて〝蒼龍撃〟か立ち強キックだ。



## VS えりりん

えりりんには、中間距離をメインにキャンセルから〝気吼弾〟や〝韋駄天足〟を狙っていこう。〝えりりんマッハパンチ〟に注意！



## VS 増田 千穂

千穂との戦いでは、積極的に飛び込みからの連続技を狙っていくといいぞ。千穂の体力ゲージが点滅したら、地上戦に切り替えて戦うこと。



## VS 武内 優香

まず敵の出方を見て、敵が攻めてくるようなら〝蒼龍撃〟のチャンスを狙い、何もしない場合は〝気吼弾〟でけん制して飛び込みを待つ。



## VS 梁瀬 かおり

彼女と戦うときは、対空技のない弱点をついて飛び込みから強キックじゃら→強パンチ（キャンセル）→韋駄天足を狙うのだ。



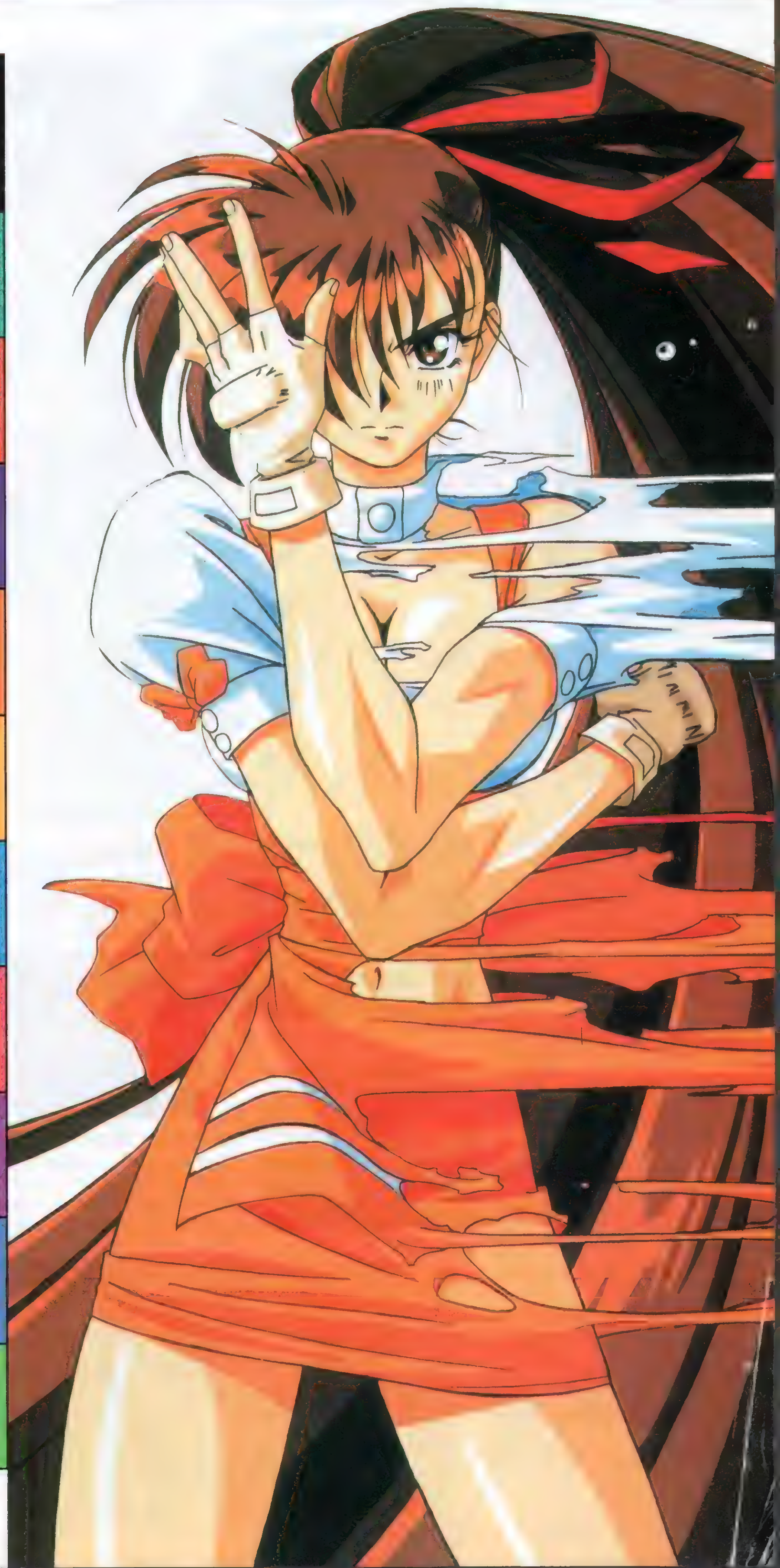
## VS レイミ 謝華

スタートしたら画面端までさがり、〝気吼弾〟を連射する。レイミが飛び込んでくるのを待って〝蒼龍撃〟で撃墜するのが安全。



## VS K1&K2

K1とK2は頭上から来る〝サンダー・ボルト〟が強烈なので、ダッシュで近づいて足払いで転ばせて起き上がりに足払いを重ねるのだ。





# 武内　優香

## スタンダードで使いやすい

優香はヒロインだけあって、その実力はトップクラスだ。飛び道具の〝気吼弾〞連射から敵が飛び込んできたところを対空技の〝蒼龍撃〞で撃墜するのが基本パターン。これに飽きた人は、飛び込み攻撃から弱攻撃連打後、キャンセルをかけて〝蒼龍撃〞または〝韋駄天足〞につなげると、強烈な連続技が完成。スカッと豪快で気持ちがいいぞ。困った時は〝鬼龍韋駄天撃〞だ！

### PROFILE

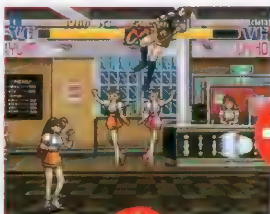
武内　優香　たけうち　ゆか

都立T学園2年生　17歳
8月7日生まれ　A型

身長　163cm
体重　55kg
3サイズ　88／59／88

好きなもの
　果物・ゲーム
嫌いなもの
　脂っこい中年・卑劣なこと
キャラクターボイス
　野上　ゆかな

### 飛ばさせて撃墜!!







◀▲〝気吼弾〞で敵を飛ばさせて撃墜するのが基本パターン。間合いが近いときは〝蒼龍撃〞、遠距離では〝韋駄天足〞を対空技に使うといいぞ。敵のジャンプを見てからでも間に合う。



### COMMAND　必殺技



#### 気吼弾

気の弾を前方へ放つ飛び道具。出るまでに多少スキがあるので、キャンセルから出すといいぞ。

↓↘→＋パンチ



#### 蒼龍撃

斜め前方へ拳を突き上げてジャンプする対空技。上昇中が無敵だから飛び道具も抜けるのだ。

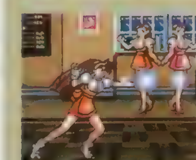
→↓↘＋パンチ



#### 韋駄天足

ダッシュから足を振り上げて攻撃する必殺技。遠距離から飛び込まれたときの対空技に使おう。

↓↙←＋キック



#### 気吼連弾（体力点滅時）

連続して気の弾を放つ超必殺技。弾が小さいので攻撃判定が狭く、出している間はスキだらけなのだ。

↓↙←↓↙←＋強パンチ



#### 鬼龍韋駄天撃（体力点滅時）

気吼弾のあとに韋駄天足→蒼龍撃と立て続けに必殺技を繰り出す強力な超必殺技だ。

→←↓→＋パンチ＋キック

## COMMAND 必殺技



### 紫閃剣

隠し持った手裏剣を投げつける飛び道具。遠距離でのけん制に使うと効果的だぞ。

↓↙←＋パンチ



### 飛燕撃

拳を前方へ突き出し、敵に向かって勢い良く突進する必殺技。強ボタンで出すと多数ヒットする。

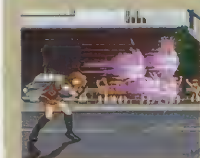
←タメ→＋パンチ



### 魎爆

前方に煙り玉を投げ、敵の足元を攻撃する。出るまでのスキが大きいため、あまり使えない。

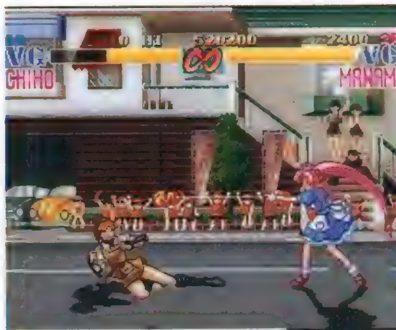
↓↘→↓←＋パンチ＋キック



### 紫閃烈破(体力点滅時)

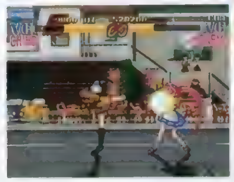
〝紫閃剣〟の強力版で、前方に複数の手裏剣を投げる。広範囲に広がるのでかわされにくいのだ。

↓↘→←→＋パンチ同時押し



ガンガン押せ！

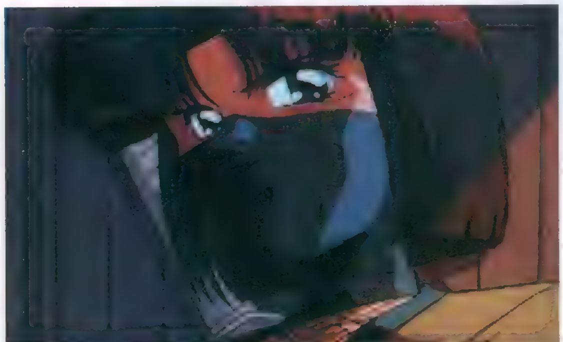
◀方向キーを斜め前下へ入れながらキックボタンでスライディングをするぞ。



▶千穂は脚が長いので、リーチを活かそう。



▲〝飛燕撃〟はタメ時間が短いので、通常技から簡単につなげることができる。



CHIHO MASUDA

## PROFILE

増田　千穂　ますだ　ちほ

私立A高等学校2年生　16歳
4月2日生まれ　B型

身長　165cm
体重　51kg
3サイズ　83／59／85

好きなもの
湯豆腐・和菓子
嫌いなもの
祖父・辛いもの
キャラクターボイス
椎名　へきる

## 〝飛燕撃〟で敵を画面端へ追いつめろ

千穂は対空技がないため、敵に飛び込まれやすいのがウイークポイント。対処法としては、彼女は空中投げを持っているのでこれを使う。敵の飛び込みに合わせて早めのタイミングでジャンプし、空中投げを狙っていく。地上戦では突進系の〝飛燕撃〟が強く、キャンセルからつなげて敵を画面端へ追い込むことも可能だ。飛び道具の〝紫閃剣〟はスキが大きいため、あまり多用すると反撃を受けてしまうので注意しよう。



# 増田　千穂

KUSUNOKI

# 楠 真奈美



## 楽しい必殺技で攻める

トレードマークのグローブを使った飛び道具の〝ねころけっとぱんち〟が強く、敵の飛び道具を抜けて攻撃する。突進系の必殺技〝ごろごろあたっく〟も技の出が早く強いが、ガードされると戻りを狙われてしまうためCOM戦では使わない方がいいぞ。

## PROFILE

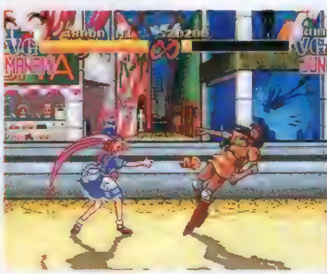
**楠 真奈美** くすのき まなみ

県立K女子高等学校1年生 15歳
9月7日生まれ O型

身長 143cm
体重 34kg
3サイズ 75／57／79

好きなもの
ママの手作りクッキー・絵本
嫌いなもの
おばけ・ピーマン
キャラクターボイス
荒木 香恵

▼グローブの戻りに少しスキはあるが、けん制にはもってこいの〝ねころけっとぱんち〟。



▼足払いなどで敵の攻撃を待ち（この時にタメる）、何かしてきたところに〝ごろごろあたっく〟を合わせて攻撃するのだ。



ねころけっとぱ〜んち!!



## COMMAND 必殺技



### ねころけっとぱんち

ゴムの着いたネコの手型グローブを飛ばす必殺技。ボタンの強弱で飛ぶ距離が異なるぞ。

**↓↘→＋パンチ**



### ごろごろあたっく

身体を丸め、回転しながら突っ込んでいく突進系の必殺技。スピードが速くて使えるぞ。

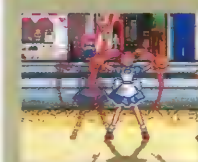
**←タメ→＋パンチ**



### ごろごろあたっく2

いったん後ろに下がり、万歳をしながら前方へジャンプする。敵の飛び道具を超えることも可能だ。

**←タメ→＋キック**



### ばんざいあたっく

〝ごろごろあたっく〟と同じように敵に突進する必殺技。見た目がとってもかわいいのだ。

**←タメ→＋パンチ同時押し**



### ねこしょうらんぶ

これは投げ技の一種で、通常技を連続して繰り出す。間合いが狭いので狙うのが難しいかも。

**←↓↘＋強キック**



### ごっついねころけっとぱんち

（体力点滅時）

〝ねころけっとぱんち〟の強力版。飛んでいくと、徐々にグローブが大きくなるのだ。笑えるぞ。

**↓→↓↘＋パンチ＋キック**

## COMMAND 必殺技



### アースシェイカー

地面に拳をぶつけ、火柱を上げる必殺技。対空技にもなり、これで飛び道具を抜けることも可能。

↓↙←＋パンチ



### 久保田バスター

敵を抱えて大きくジャンプし、バックブリーカーのように攻撃する。攻撃力がとても高い必殺技。

→←↙↓↘→＋パンチ



### 避け

この技は、身体を反らせて敵の攻撃をかわすことができる。これ自体に攻撃力はないので注意。

→↓↘＋パンチ



### ベアハッグ

多彩な投げを持つ久保田の投げ技の1つ。敵をさば折りでグイグイと締めつけるプロレスの技だ。

←OR→＋強パンチ＋強キック



### 久保田スペシャル(体力点滅時)

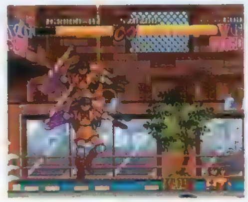
久保田の超必殺技はジャーマンスープレックス２発後、〝久保田バスター〟へつなげる。

→↓←→↓←＋強パンチ



## チャンス!!

◀▼敵の攻撃をガードしたら、〝久保田バスター〟のコマンドを入力しよう！





◀中距離では、技の出が早くリーチの長い立ち強キックをメインに戦うといいぞ。



## JUN KUBOTA



## PROFILE

**久保田　潤**　くぼた　じゅん

県立R高等学校3年生　18歳
11月18日生まれ　AB型

身長　172cm
体重　56kg
3サイズ　85／60／86

好きなもの
ぬいぐるみ・チョコレートサンデー
嫌いなもの
弱い男・ゴキブリ
キャラクターボイス
手塚　ちはる

## スキを狙って投げろ

久保田は移動スピードが遅いので、ガンガン攻めることができない。そこで敵の攻撃を待ち、〝避け〟を使いながら接近して〝久保田バスター〟を狙うのだ。この必殺技は間合いが広いので、決まる距離をしっかり覚えておこう。

# 久保田　潤




# 梁瀬 かおり

## 地上戦をメインに戦おう

かおりの基本戦法は、遠距離から飛び道具の〝裂尖蹴〟をけん制で使い、敵が飛び込んできたところを〝燕絢斧〟で撃墜するパターン。接近戦になったときは、敵の足元を狙うようにしてジャンプからすぐに低空で〝螺旋蹴り〟を出すといいぞ。また、〝踏撃〟は空中で何発でも出せるので、踏みつけたら連続で狙っていこう。

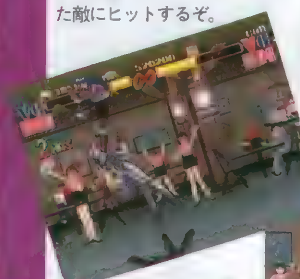
### PROFILE

**梁瀬　かおり** やなせ　かおり

私立F女子短大1回生　18歳
9月7日生まれ　O型

身長　　159cm
体重　　45kg
3サイズ　84／58／87

好きなもの
　温泉・アイスクリーム
嫌いなもの
　だらしない人・生魚
キャラクターボイス
　白鳥　由里



▼〝踏撃〟はガードされても続けて出すと、反撃しようとした敵にヒットするぞ。



▼近距離では、ジャンプしたらすぐに方向キー下＋パンチボタンで低空の〝螺旋蹴り〟を狙っていこう。



◀かおりの技でリーチの長いのが、このしゃがみ強キックだ。



### COMMAND 必殺技



#### 裂尖蹴

回し蹴りのモーションで、足先から飛び道具を放つ必殺技。遠距離でのけん制に使えるぞ。

↓↘→＋パンチ



#### 燕絢斧

回し蹴りを出したまま、敵に突進していく必殺技。敵の遠距離からの飛び込みに対して有効だ。

↓↙←＋キック



#### 踏撃

この技は、空中で敵の頭を踏みつけて攻撃する。ガードされた場合、体力を削ることはできない。

ジャンプ中に↓＋キック



#### 螺旋蹴り

身体を回転させながら、鋭角的にキックを繰り出す技。〝踏撃〟同様、敵の体力は削れない。

ジャンプ中に↓＋パンチ



#### 烈斬慟（体力点滅時）

かおりの超必殺技は、乱舞系の連続技。技の決まる間合いが狭いので、近距離で出すようにしよう。

↓↘→↓←＋強キック

## COMMAND 必殺技



### バーニング・ローズ

レイミの飛び道具。彼女は背が高いのでほかのキャラクターより飛ぶ軌道がちょっと高いんだ。

↓↘→＋パンチ



### ハリケーン・ローズ

長い脚をサマーソルトのように振り上げる必殺技。対空技として威力を発揮するぞ。

↓タメ↑＋キック



### ローズ・スティンガー

この技は突進系の必殺技で、肩口から敵に向かって突っ込んでいくのだ。威力が大きいぞ。

←タメ→＋キック



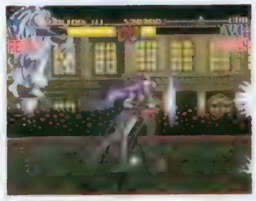
### グリフォン・ネイル（体力点滅時）

敵を抱え上げ、高くジャンプしてから地面にたたきつける超必殺技。ダッシュ移動が短いので注意。

←→↓←＋パンチ＋キック







▶不用意に近づいてくる敵には、足払いで対処！



▲飛び込み攻撃からの連続技につなげるなら、〝ローズ・スティンガー〟がいい。

▲強力な対空技を持っていない敵に対しては、リーチの長いジャンプ強キックで積極的に飛び込み攻撃を狙っていこう。

JAHANA

## 必殺技を多用して攻めろ！

彼女の必殺技は、どれも強力なものばかり！　基本的には、飛び道具で敵を飛ばさせて対空技で落とす黄金パターンが使える。対空技には〝ハリケーン・ローズ〟が最適で、タメ時間が短いので、飛び道具を撃った瞬間に方向キーを下に入れておけば敵の飛び込みに十分間に合うぞ。遠距離から飛び込まれたときは、〝ローズ・スティンガー〟が有効だ。

### PROFILE

**レイミ　謝華** れいみ　じゃはな

私立S女子学院１回生　18歳
2月27日生まれ　B型

身長　165cm
体重　49kg
3サイズ　85／58／87

好きなもの
名声・美・ホットミルク
嫌いなもの
醜いもの
キャラクターボイス
渡辺　久美子

# レイミ　謝華



アドヴァンストV.G.

# えりりん



## 強力な連続技をたたき込め

彼女は飛び道具や突進系の必殺技はないものの、通常技のキックのリーチが長くて攻撃判定が強い。これにキャンセルをかけ、必殺技につなげるのが効果的な戦法だ。また、〝えりりん三連舞〟が強力！　この技は連続技になっていて、3発入ると敵が吹っ飛ぶぞ。移動にも使えるので、中距離から常に狙っていこう。

## PROFILE

えりりん　エリナ=ゴールドスミス

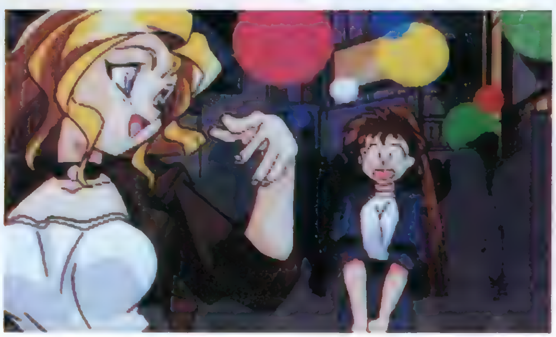
The Rival勤務　20歳
5月28日生まれ　A型

身長　160cm
体重　50kg
3サイズ　91／57／88

好きなもの
大阪・素直な人
嫌いなもの
関東弁・納豆・優柔不断
キャラクターボイス
松下　美由紀




ヒジ→パンチ→キック攻撃を3発連続で出す〝えりりん三連舞〟。2発目で止め、別の技に切り替えることも可能。



## COMMAND　必殺技



### えりりんマッハパンチ

マシンガンのように連続でパンチを繰り出す必殺技。画面端で決まると多数ヒットするぞ。

パンチ連打



### えりりん脳天パンチ

この技は、斜めジャンプから敵の頭めがけて拳を振り下ろす。技の出が早いので奇襲に使えるぞ。

↓タメ↑＋パンチ



### えりりんファイヤー

胸の谷間に隠し持ったライターで巨大な炎を出す必殺技。見た目より攻撃判定が狭いのが残念。

←タメ→＋パンチ



### えりりんチョップ

立ったまま下方向へ拳を振り下ろす。飛び込みから連続技に組み込むなら、この必殺技がオススメ。

→↘↓↙←＋パンチ



### えりりん三連舞

えりりんの最大の武器になる必殺技。コマンド入力後、キックボタンを連打するのがポイントだ。

↓↙←＋(キック×3)



### えりりんスマッシュ(体力点滅時)

乱舞系の超必殺技で、投げ扱いになっているので間合いが狭い。ダッシュから狙っていこう。

↓↘→←＋強キック

AYAKO YUKI

## COMMAND 必殺技



### マッハスピン

逆さまの状態で、回転しながら垂直に上昇する必殺技。対空技として威力を発揮するぞ。

↓↘→＋キック



### レイブストーム

突進しながらカカトで攻撃する必殺技。移動距離が長く、2段攻撃になっているのがうれしい。

↓↙←＋キック



### スパイラルダイブ（体力点滅時）

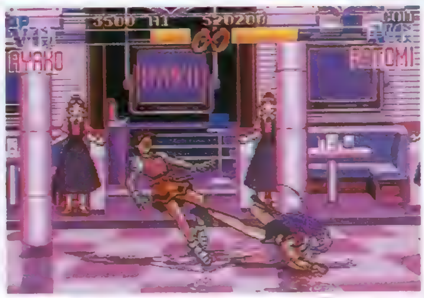
綾子の超必殺技は、投げ技。敵を捕まえてジャンプし、そのまま地面で踏みつけるのだ。

↓↘→↗＋キック同時押し





▲〝レイブストーム〟は中段攻撃なので、しゃがみ攻撃からつなげるのだ。




▶〝マッハスピン〟は間合いが広いので地上の敵にも使えるぞ。

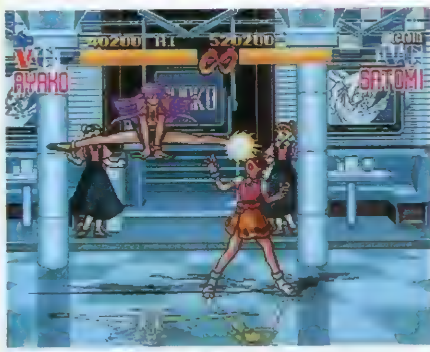
## PROFILE

結城　綾子　ゆうき　あやこ

フリーター　19歳
11月29日生まれ　B型

身長　163cm
体重　49kg
3サイズ　85／54／88

好きなもの
　他人の注目を集めること
　天下一品ラーメン
嫌いなもの
　子供・ダンスをジャマするもの
キャラクターボイス
　天野　由梨




▼綾子の垂直ジャンプ強キック。間合いが結構広い。

## 華麗で強力な超必殺技で一発逆転を狙え!!

綾子は戦い方が単調になりやすいので、敵にパターンを読まれないように注意。メインになるのは突進系の必殺技〝レイブストーム〟で、敵に近づくときや足払いからキャンセルでつなげるといい。あとは超必殺技で一発逆転を狙うのだ!!

# 結城　綾子



# 八島 聡美




## 敵を惑わして戦え!!

聡美の必殺技〝真空唐竹割り〞は、ジャンプ中に落下位置を制御できる。この特徴を利用し、敵の後ろに着地するように誘導してガード方向を狂わせる。着地後は、投げや必殺技を狙っていくといいぞ。また、接近戦では〝火焔斬〞が強く、キャンセル技に組み込もう。スライディングからの、しゃがみ弱キック も効果的だ。

### PROFILE

八島　聡美　やじま　さとみ

都立工学園2年生　16歳
10月22日生まれ　O型

身長　154cm
体重　41kg
3サイズ　78／51／82

好きなもの
　努力・弟の大介
嫌いなもの
　貧乏・曲がったこと
キャラクターボイス
　横山　智佐





▼スライディングは、敵の飛び道具をかわしながら近づくことができるのだ。



▲〝真空唐竹割り〞で敵の背後に回り込み、攻撃を仕掛ける。たまに敵の前に着地するように出すと、敵が混乱するので有効だ。着地の間合いをしっかり覚えておこう。



### COMMAND　必殺技



#### 火焔斬

両手から炎を出しながら回転し、ジャンプする必殺技。上からの攻撃に弱いので対空技には使えない。

←↓↙＋パンチ



#### 真空唐竹割り

画面外にジャンプして、急降下しながら手刀で攻撃する。位置がわかりにくいので有効だ。

←↙↓↘→＋パンチ



#### 翔炎脚

炎に包まれたカカトで攻撃する必殺技。技の出が遅いため、つぶされやすいので注意しよう。

↓↙←＋キック

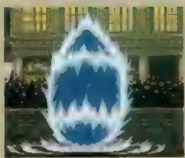


#### 聡美ブリンガー(体力点滅時)

投げ技扱いの超必殺技で、乱舞攻撃のあと、敵のお腹をつかんで炎をたたきつけるハデな技だ。

↓↙←↓→＋強パンチ

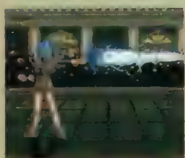
## COMMAND 必殺技



### サンダー・スパーク

全身を闘気に包み、バリアーのように身体を守る必殺技。対空技として使えるのだ。

**パンチボタン連打**



### サンダー・スピア

この必殺技は、前方に電気を帯びた閃光を放って攻撃する。間合いが狭いので使えない。

**↓↙←＋キック**



### サンダー・ボルト

敵がどこにいても、敵の頭上を狙ってサンダーを落とす必殺技。遠距離で出しているだけで有効だ。

**←↙↓↘→＋パンチ**




# 最強のボスは双子のサイボーグ






◀〝サンダー・ボルト〞は、技を出している間無敵の状態になっているので強力なのだ。







◀ＣＯＭ戦で登場するＫⅠ＆Ｋ２は、かなり手強い相手だぞ。

# K1&K2

ストーリーモードでレイミ謝華を倒すと登場する、ラスボスのＫ１とＫ２。名前が奇妙だと思った人もいるかも知れないが、この２人、実はサイボーグなんだ。詳しい設定については、ストーリーモードをプレイしてのお楽しみってことで、ここではあえて触れない。今回コマンドを紹介したが、どうもこの２人でプレイできるらしい。続報でそのへんを紹介するのでお楽しみ!!

K1&K2

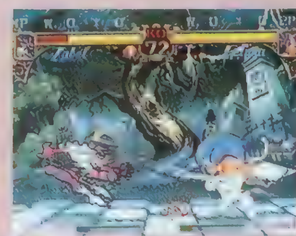
# ヴァンパイア
# VAMPIRE
## THE NIGHT WARRIOR

ついに発売も間近に迫った『ヴァンパイア』。カプコン製の格闘ＡＣＴでありながら、同社を代表する『ストII』とはまったく別の進化系をたどることになるシリーズの第１作目だ。その練り込まれたゲームシステムは、その後さまざまな他の格闘ＡＣＴに大きな影響を与えることになる。現在はもはや当然のものとなっているシステムでも、このゲームで初めて登場したものが少なくないのだ。ここでは、その特徴あふれるゲームシステムの紹介を中心に、ゲームに登場する魅力的なキャラクターについての情報をお届けするぞ。これさえ読めば、『ヴァンパイア』を知らなかった人でも万事ＯＫ。充実した『ヴァンパイア』ライフが送れることうけあいだ。



**登場キャラは全員モンスター**

このゲームに登場するキャラはすべてモンスター。人間には不可能な、特異きわまりないアクションを見せてくれるぞ。



**登場キャラの変形がすごい**

特にすごいのがキャラの変形。攻撃するとき、攻撃を受けたとき、極端なまでに自らの体を変形させてくれるのだ。




**勝利メッセージ　デミトリ**

- これが私の真の実力だ　おぼえておくがいい
- これが最強か——きくほどでもなかろう?
- そのくらいでやめたらどうかね　また死ぬまで負けたくはあるまい!?
- フッ、私に「敗北」は似合わない
- 私を相手によく闘った　そのカに敬意をあらわそう
- まぐれにしては上出来だ　楽しい夜になったよ——フフ
- もう少し遊んでやってもよいが　あいにくあまり暇ではないのでね
- フッフッ、おもしろかったよ　ときには娯楽というのも悪くない
- 実におろかな結果だ　この私にたてついてタダですむと思うな
- 私の高貴なるカまでは　キミでは歯が立たんようだね
- そこまでだ　あとは地獄でくいるがいい
- その胸にきざみこんでおけ　つねに勝者は1人——それが私だ
- 私を楽しませてくれ　本気でかかってくることだ　それがマナーというものだ
- 楽しい時を過ごせたよ　ほんの少し物足りないがね
- 100年ぶりの闘いだというのに　この程度でおしまいかね?
- キミは悲しくないかい?　すべてをのみ込む闇の恐怖を!
- クックッ、いや失礼　あまりにキミがこっけいなものでね
- 今宵はキミの血でかんぱいといこう

| ジャンル | 対戦格闘ACT | 価格 | ¥5,800 |
|---|---|---|---|
| メーカー | カプコン | 対応周辺機器 | 未定 |
| 発売日 | 春予定 | | |

『ストII』とはココが違う!!

歴史的な大偉業

# 『ヴァンパイア』10の新システム

## 1 複数ヒット



### 一度の攻撃で連続ヒット!!

このゲームでは、ひとつの技でありながらそれだけで複数ヒットするものがある。モリガンの近距離立ち強キックやフェリシアの遠距離立ち強キックなどがそれ。一発一発の破壊力は低めだが、連続技扱いになるのだ。

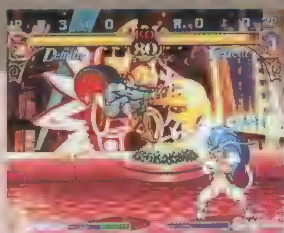
## 2 攻撃＋レバー入力



### 特殊効果を持つ通常技

レバー（ＰＳ版では方向キーだね）を一定方向に入れながら攻撃ボタンを押すことで、ただ攻撃ボタンを押しただけのものとは違う技を出すことができる。特殊な効果を持つものが多いが、全キャラが持っているわけではないぞ。

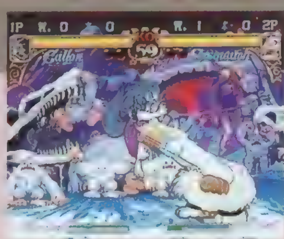
## 3 空中必殺技



### 空中でも必殺技が出せる!!

種類は限られるが、空中で必殺技を出すこともできる。ちなみにこの空中でも出せる必殺技、デミトリのカオスフレアのようにコマンドが同じものとモリガンのソウルフィストのように空中ではコマンドが変更されるものと２通りある。

## 4 空中ガード



### それなら空中でも守れなきゃ!

空中で必殺技が出せるのなら、空中でガードができてもおかしくない。『ヴァンパイア』では、空中でバッチリ相手の攻撃をガードすることができるのだ。相手の攻撃を空中ガードした後、こちらの攻撃で撃墜することも可能だぞ。

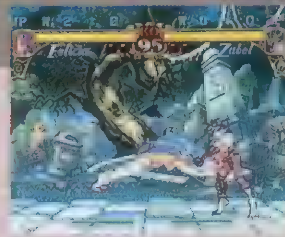
## 5 受け身



### もう投げは怖くない…か!?

相手が投げのモーションに入った瞬間にこちらも投げのコマンドを入れれば、受け身を取ってダメージを減らせるのだ。ただしタイミングはシビア。投げられたことに気づいてからではもう遅い。狙って出すのは難しいかも。

## 6 前方・後方ダッシュ



### 機動性UPでヒット&アウェイ

前方ダッシュ、後方ダッシュの採用により、機動性がアップしたというのも大きなポイントだ。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことでダッシュ攻撃を出すこともでき、ゲームの戦略性がより高まったのだ。

## 7 スペシャルゲージ その1



### 少々わかりづらいけど重要!!

ちょっと気づきにくいのだが、画面下のスペシャルゲージが溜まると、そのゲージがなくなるまで、キャラの基本攻撃力が25パーセントアップするのだ。必殺技を出すのが苦手な人は、通常技だけで押していくのもひとつの手だぞ。

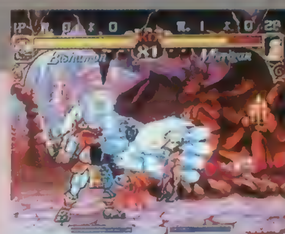
## 8 スペシャルゲージ その2



### あの必殺技が見違えるように!!

スペシャルゲージが溜まっている間は、各キャラとも、いくつかの必殺技の視覚効果、攻撃範囲および攻撃力が変化するのだ。ただし反面、その元になった必殺技は、ゲージが溜まっているときには出すことができない。注意しよう。

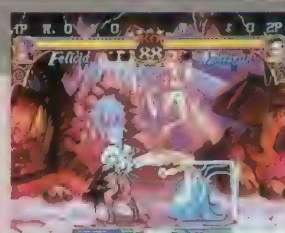
## 9 スペシャルゲージ その3



### 超破壊力!スペシャル必殺技

スペシャルゲージの使い方として、もっともわかりやすいのがこれだろう。ゲージが溜まっているときのみ、各キャラ固有のスペシャル必殺技を使うことができるのだ。うまく使えば一発逆転も可能だぞ。

## 10 ガードキャンセル



### ピンチの時こそ反撃のチャンス

ガード中に一定の必殺技のコマンドを入力することで、ガードのモーションをかき消して必殺技に移行することができる。これがガードキャンセルだ。非常に有効な攻撃手段といえるが、ちょっと出すのが難しいのが難点といえば難点。

## 勝利メッセージ モリガン

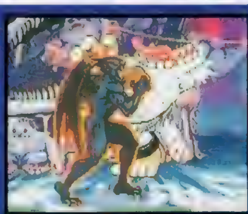
- ああ……イイわ　あなたの生気で満たされていく……
- あなたカワイイわ　そうやってムキになってるところが
- [illegible]ってあげる……あなたの全てを
- ……あなたって退屈ね　私、もう帰るわ
- 私の服を傷つけるなんて、[illegible]──　あなたは負けて当然よ!
- おイタが過ぎてよ　オシメがとれてからいらっしゃい!
- もう逃げられないのよ　さあ、[illegible]──
- そんなに[illegible]　[illegible]
- 私が1番美しい　同じ顔を持つあなたは許せないの
- あなたは[illegible]──　私が生んだいつわりのすがたよ
- 「[illegible]」なんて　気のきかないセリフ言わないでよ
- このスリル──　[illegible]
- どう?　[illegible]
- もっと私をゾクゾクさせて　わすれられない夜にしたいの
- スッキリしたわ、どうもありがと
- ウフフッ、可笑しいわね　まさか本気で勝てると思ってたの?
- どうしたの?　私をすきにしていいのよ、できるのならね
- また今度遊びましょう　あなたの夢のなかで……ね

# 全10キャラの特性、戦い方、そして有効

## デミトリ



▶基本はダッシュ。ここで紹介した以外に、ダッシュからのバットスピンというのもフェイントに使うなら有効だ

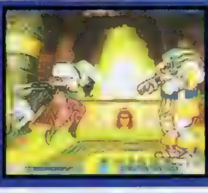


▲スペシャル必殺技のミッドナイトプレジャー。投げなのがうれしい。

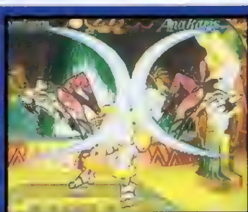
### ●地上、空中で撃ち分けるカオスフレアがカギだ!!

地上、空中でカオスフレアを撃っているだけで、ピクトルやアナカリスなどの体の大きいキャラは動きを封じてしまうことも可能。また、デミトリはダッシュ中に姿を消すことができる。この間は相手の攻撃を受け付けないので、攻め込むときにはダッシュをメインに使っていこう。有効なのがダッシュからのネガティブストーレン。ミッドナイトプレジャーも投げ扱いの技なので、スペシャルゲージが溜まっているときは、かわりにこちらを使ってもいいだろう。ただし、この時は相手のリバーサルに注意が必要だ。デモンクレイドルをからめて相手を惑わすことができれば、流れはもうこちらのものだ。

## モリガン



▶ダッシュは空を飛ぶタイプ。つまり、ダッシュ中でもジャンプ中でも出る技は一緒なわけ。非常に珍しいタイプといえる。

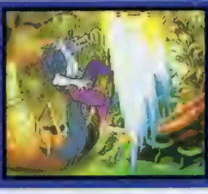


▲スペシャル必殺技、ダークネスイリュージョン。華麗かつ強力な技だ。

### ●勝利のポイントはダッシュとベクタードレインだ!!

持っている必殺技の性能から、基本的にはデミトリと同じでいいと思われるかもしれないが、それは間違い。デミトリとモリガンではダッシュの性能に大きな違いがあるのだ。モリガンのそれは空中に浮かび上がるものの ため、そこから投げにつなげることは事実上不可能なのだ。よって、ダッシュからの空中コンボ、そして地上での連続技とつなげていくといった戦い方が有効になる。もしこれを警戒して相手の動きが止まったらしめたもの。着地後にベクタードレインで投げてしまおう。投げを恐れてやみくもに技を出してくるような相手には、シャドウブレイドが有効だ。常に相手の裏をかいた戦い方を目指そう。

## ガロン



▶対空技のクライムレイザーがとにかく強い。攻めても守っても強いキャラ。ガロン……なんだか反則くさい



▲スペシャル必殺技のビーストキャノンは空中での方向転換も可能だ。

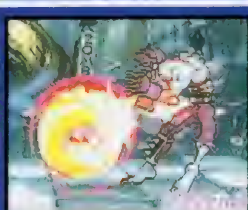
### ●機動性を生かして、ビーストキャノンでラッシュ!!

とにかくスピードが速く、必殺技のスキまでもが非常に小さいガロン。この特性を生かして、怒涛のラッシュを欠ける以外に戦い方は考えられない。素早い通常攻撃によるチェーンコンボを狙っていくのがオーソドックスなパターンだろう。地上、対空、空中と、3つの使い方のあるビーストラッシュは非常に素早い上に攻撃判定も強めで、ジャンプしてからすぐに出せばフェイントとしても役に立つ優れものだ。気分を変えて待ちに入っても、強力な対空必殺技のクライムレイザーが、ばっちりガロンの身を守ってくれる。ダッシュの体勢も低く、相手に反応されづらい。どんな局面にも簡単に対応できるキャラなのだ。

## フェリシア



▶ポイントとなるのが遠距離立ち強キック。ガードされても適度に間合いが開くので、次の行動に移りやすいのだ



▲スペシャル必殺技、ダンシングフラッシュ。飛び道具をくぐれるのだ。

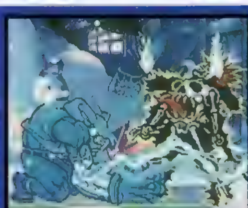
### ●狙うは絶大な破壊力を秘めたチェーンコンボ!!

多段ヒットする通常技を多く持っているので、チェーンコンボがお手軽で強いのがフェリシアの特徴。基本的に強攻撃なら、どれを出しても判定はそこそこ強いので、飛び込みからのチェーンコンボを狙っていくのがオーソドックスなパターンだろう。反面、必殺技のスキは少々大きい。サンドスプラッシュが飛び道具をかき消して相手に攻撃できたり、ローリングバックラーで相手の飛び道具をくぐることができるので、必殺技は主に相手の飛び道具を封じるために使うことになるだろう。ただ、飛び道具さえ封じてしまえば、もはやこちらのペースとも言えるので、重要な役割であることには間違いないんだけどね。

## ビクトル



▶ポイントとなるのはこれ。ギガバスターとハイギガバスター。相手の飛び道具をすり抜けられるようになると心強い



▲スペシャル必殺技、サンダーブレイク。相手の近くで出すと効果的だ。

### ●怒涛の攻めで相手に付け入るスキを与えるな!!

人造人間と言うこともあってか、とにかくその攻撃力の高さは尋常ではない。ただ、それも当たらなければ意味がないわけで、タダでさえ動きが遅い上に『ヴァンパイア』で唯一前方ダッシュを持っていない（後ろにはダッシュすることができる）ビクトルは、基本的には弱いキャラとして定着している。が、近づいてしまえば話は別。メガスパイク、メガショックで一気に大ダメージを与えることも可能なのだ。ここで課題になるのがいかに指定相手に近づくかということ。体が大きい上にジャンプが低いので、飛び込みは禁物だ。ギガバスターやハイギガバスターの無敵時間を利用して、少しずつ近づいていこう。

---

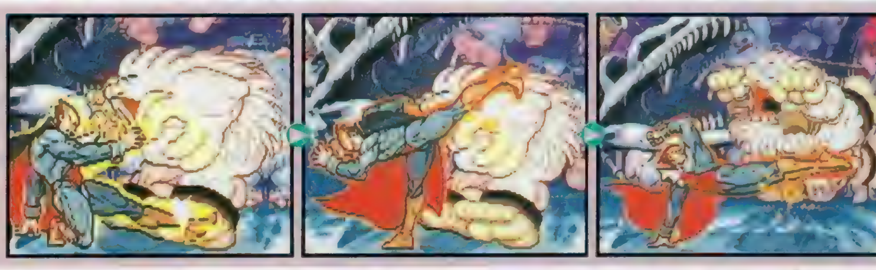
**勝利メッセージ ガロン**

- ●[illegible]
- ●戦いには全力をつくす　それが俺のやり方だ！
- ●ハッキリ言おう　ノロマに用はない！
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●おっと……[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●まだか――[illegible]
- ●俺のキバに敵はない!!
- ●月が俺を[illegible]「すべてを[illegible]」と――！
- ●俺の名はガロン　[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible]

# な連続技を一挙大公開!! PART:1

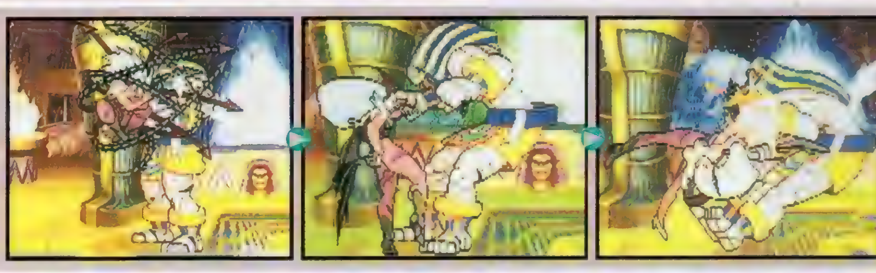
### デミトリは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!

相手を転ばせる意味も含めて、しゃがみ弱キック→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックというのが一般的だ。転ばせたあと、相手の起きあがりにミッドナイトブレジャーを置いておければ心強い。ヒット数を増やしたければ最初に立ち弱キックをからめてもいいが、使う機会はそう多くないだろう。チェーンコンボではないが、必殺技をからめた連続技としては、飛び込み弱キック→飛び込み中キック→立ち強パンチ→強カオスフレアという連続技が強力だぞ。



### モリガンは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!

純粋にヒット数だけを重視するなら、飛び込み強キック→立ち弱キック→立ち強キックという簡単なもので5ヒットする。ただし、この場合は相手が転ばないので、このあとどうするかが問題になってくる。ダメージはちょっと落ちるが、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックなら相手を転ばせることもできる。スペシャル必殺技をからめて、飛び込み中キック→シェルキック→立ち弱キック→ダークネスイリュージョンという連続技も可能。



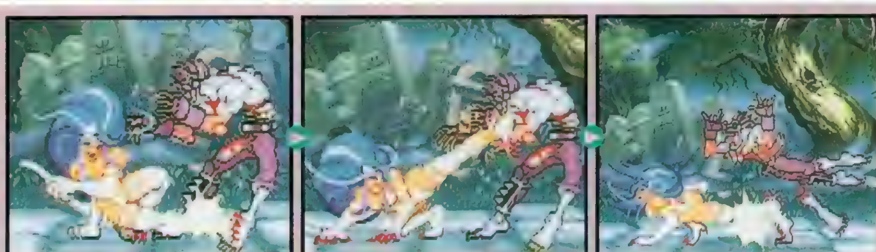
### ガロンは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!

基本的に使っていくのは立ち弱パンチ→立ち中パンチ→立ち強パンチというチェーンコンボだろう。最後の強パンチのリーチが長い上、多段ヒットするのだ。ただし、ダメージ量は若干少な目かもしれない。飛び込みと必殺技をからめた連続技では、ジャンプ中キック→しゃがみ弱パンチ→クライムレイザーというのがある。ガロンはしゃがみ中キックがキャンセルできないので、足下を狙った連続技は作りにくい。ちょっと残念だが、贅沢も言えないかな。



### フェリシアは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!

簡単で有効なチェーンコンボというと、やはりしゃがみ弱キック→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックというものが挙げられる。ヒット数を重視したいなら、立ち弱パンチ→立ち中パンチ→立ち強キックというのが簡単。面白いものでは、飛び込み強キック→立ち強キック→しゃがみ強キック。強キックだけでつなげるまで可能なのだ。他に強力なものとして、飛び込み弱パンチ→飛び込み強キック→立ち中パンチ→立ち強キックなんてことまでできるぞ。



### ビクトルは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!

相手に密着した状態から、しゃがみ弱キック2発→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックというチェーンコンボが、簡単ながら非常に強力。とにかくしゃがみ弱キック素早く連打が効くので、これをからめることがビクトルの場合重要になってくる。飛び込みからしゃがみ弱キックを連打しているだけでもかなりの破壊力を秘めた連続技になってくれるのだ。相手に精神的ダメージを与えるなら立ち弱キック→立ち中キック→立ち強キックというのがとにかくイイ。



**勝利メッセージ フェリシア**

- 最近ツメの伸びが早くって [illegible]
- これってさあ「運命」っていうの？ [illegible]
- えっ？ もうおしまい？ なあんだ、つまんないの
- 少しは [illegible]
- おまえなんか大っキライ！ イーっだ!!
- 勝っちゃったからいいケド あなたとするのはもうイヤよ！
- あ～こわかったぁ 負けるかと思っちゃった
- そんなにこわい顔しないでよ 負けたのはあなたのせいなんだから
- あなたって、あたしそっくり なんだかうれしい！
- だいじょうぶ、そんなキズなめとけば すぐなおるよ－ほーら（ペロッ）
- キ、キ、言っていい？ ヘンなカオ！ キャハハ!!
- もう、ふざけっこすんだよ！
- ごめーん、痛かった？ あなたがムチャするから悪いのよ
- ツメはオンナの命なのよね！
- 残念でーした！ あたしの勝－ち よ！
- 勝利はマタタビの味……しびれちゃう！
- もうちょっと強くなったら おともだちになってネ
- いまどきのネコは 格闘技もこなせなくちゃネ

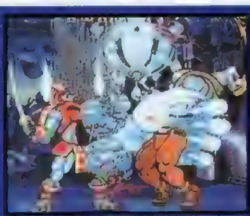
ヴァンパイア

# 全10キャラの特性、戦い方、そして有効

## ビシャモン



▶ポイントは撥ね刃。引き寄せて鬼炎斬もよし、辻疾風で切り刻むもよし。ただ、長いこと迷ってると硬直が解けてしまうぞ。

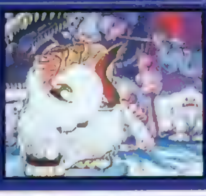


▲スペシャル必殺技、鬼首捻り。相手との距離によって効果が変わるぞ。

### ●リーチの長さが最大の武器！全ては刀の扱いにあり

その体格を見てわかるかもしれないが、少々動きの鈍いのがビシャモンの弱点だ。しかし、刀を持っているので、リーチはとにかく長い。キックでもパンチでも、出す技はほとんどが刀を使ったものというのも心強い限りだ。必殺技で有効なのは撥ね刃。一定時間相手を動けなくした上で、こちらの攻撃を入れることができる。コマンド投げの切り捨て御免も非常に強力。特にビシャモンは飛び込み中攻撃が異様に強いので、これでガンガン飛び込んで着地と同時に切り捨て御免を狙っていくのもいいだろう。スペシャル必殺技の鬼首捻りは近距離なら投げ技扱いになる。出すときは、相手を追い込んでからにしよう。

## サスカッチ



▶やっぱりビッグブランチが面白い。このあとは、はっぱりダッシュからのラッシュというのが常套手段となるかな？

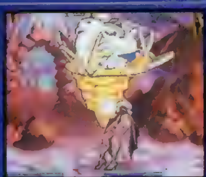


▲スペシャル必殺技、ビッグフリーザー。飛び道具をも貫通する!!

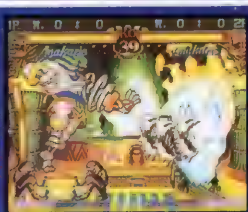
### ●撃つ！喰う!! そして…吐く(←ヤな大人みたい)

一見動きが遅そうに見えるが、ダッシュ攻撃の性能はピカイチ。ダッシュ弱パンチやダッシュ中キックなどで近づいて、ビッグブランチやビッグスイングを狙っていくのがいいだろう。しかも、これだけで終わらないのがサスカッチのいいところ。ビッグブランチはこのあと打撃技での追い打ちが可能（相手が溶けきってしまうまでは、投げることはできない）だし、ビッグスイングはコマンド入力時に方向キーを半回転分追加するだけで、破壊力が格段に跳ね上がるのだ。中間距離での攻防にはビッグタイフーンがお薦め。早めに出せばかなり強力な対空技としても機能してくれるぞ。

## アナカリス



▶ジャンプ中に方向キー下＋キック。ここからチェーンコンボを狙うのだ。相手の目の前ですぐ出すと効果的だぞ。

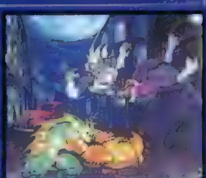


▲スペシャル必殺技のファラオマジック。演出がとにかくハデなのだ。

### ●多彩な特殊技を使いこなし、ラッシュで攻め切れ!!

体の大きさ、そしてキャラのイメージ。どう考えても素早いキャラであるはずがない。しかし、多彩なコマンド技の存在がそんな弱点を完全に払拭してくれている。しかも、ジャンプ性能が非常に特殊で、空中静止、2段ジャンプなどが思いのままなのだ。これらの特長を生かせば、ラッシュしてこそのアナカリスであるということがわかってもらえるはず。この時、特に有効なのがジャンプ中の方向キー下＋キック。その場から真下に向けて落下するのだ。ここからチェーンコンボを狙っていくのが常套手段。方向キー斜め下＋キックと使い分ければ相手を混乱させることも可能だぞ。

## オルバス



▶これだ！これがイヤらしいしゃがみ強パンチ[illegible]!! この2択ばかり使っていると、絶対友達なくすぞ。要注意!!



▲スペシャル必殺技、アクアスプレッド。発動位置も決められるのだ。

### ●決め手はしゃがみ強攻撃！友達なくすなよ!!

まずは相手を転ばせるところから。オルバスの快進撃はここから始まる。実は、オルバスのしゃがみ強パンチは他のキャラにない性能をもっている。しゃがみガード不能な上、当たると相手は転倒するのだ。ここで、しゃがみ強キックの出番。こちらは立ちガードが不能で当たれば相手を転ばせることができる。そう、この2つの技を適当に出しているだけで、50パーセントの確立で再び相手を転ばせることができるのだ。とっさに技の見極めができないというのもポイントが高い。移動スピードも速い上、相手を気絶状態にできる必殺技も持っている。扱いやすく、イヤらしいキャラなのだ。

## ザベル



▶倒れている相手に追い打ちするスカルジャベリン。卑怯っぽいイメージがザベルにピッタリだ。ガンガン使おう。



▲スペシャル必殺技イービルスクリーム。カッコいいけど当たりにくい。

### ●トリッキーな通常攻撃を巧みに使いこなせ!!

地上での移動スピードは遅い方だが、ダッシュすることで素早い移動ができるし、飛び道具をくぐることまでできてしまう。さらに、ジャンプ中にもダッシュが可能だし、瞬間移動ができたりするので当面動きの遅さはあまり問題にはならない。それどころか、通常技がとにかくトリッキーで、イヤらしい動きをするのだ。慣れるまでは持て余すだろうが、慣れてしまえばこれほど心強いものはない。必殺技のスカルジャベリンは倒れている相手に唯一追い打ちをかけることのできる技だ。扱いにくい反面、独自の要素もたくさん持っているザベル。上級者向けのキャラといえるだろう。

勝利メッセージ **ビクトル**

- ●やっぱり おれ さいきょう
- ●どうかんがえても おれ さいきょう
- ●おまえ よわい つどあいしんしろ おれが つよすぎるだけ
- ●はかせ どうだ おれ つよい せかいでいちばん
- ●き さいこうけんち こわかった
- ●おまえ いたいのか? いたいって どんなだ?
- ●おれ めったに ほんきださない おまえ つよかったぜ
- ●おれのなまえ おぼえてくれたか?
- ●おれしってるぞ おまえ「にせもの」だろ?
- ●おまえ おれにそっくり でもおれがかった
- ●おまえ おれのおとうとか?
- ●おれがおまえで おまえがおれ—— よくわからない
- ●おれは「じんぞうにんげん」 さいきょうのおとこだ
- ●はかせ おれをつよくつくった だから おれ かつ
- ●おれ あさから なにもたべてない おまえ うまそうだな
- ●おい おまえしってるか はかせは えらいんだぞ
- ●おれはなんど おまえのかばい だからおれ ずっとはなれない
- ●はかせ ほめてくれない おれ さみしい

# な連続技を一挙大公開!! PART:2

**ビシャモンは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!**

ビシャモンは空中で通常技キャンセルができない。飛び込み攻撃をからめても、ヒット数があまり増えないのが悲しいところだ。基本的には立ち弱パンチ→立ち中パンチ→立ち強キック。ただしこの際、立ち中パンチは1段目をキャンセルしないと強キックにつながらないぞ。ちょっと難しいが、飛び込み強キック→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中キック→しゃがみ強パンチということも可能。この時は、しゃがみ中キックの2段目をキャンセルすること。



**サスカッチは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!**

基本はしゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強キックで相手を転ばせる。ところが、面白いことに最初のしゃがみ弱パンチの前にしゃがみ中パンチを入れることが可能なのだ。基本的に弱→中→強でしかキャンセルのできない「ヴァンパイア」では非常に珍しいケースといえるだろう。必殺技をからめるのなら、ビッグタイフーンがいい。ダッシュ弱パンチ→ダッシュ強キック→立ち弱パンチ→ビッグタイフーンというのが強力だ。



**アナカリスは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!**

アナカリスのチェーンコンボはとにかくお手軽。が、与えるダメージ量はそこそこなので、あなどれないぞ。では、そのチェーンコンボを紹介しよう。しゃがみ弱パンチ2発→しゃがみ中パンチというのがそれ。左で紹介したように空中での方向キー入れキックを利用したものとしては、飛び込み方向キー斜め下+キック→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強キックというのが強力。相手を転ばせることができるというのも大きなポイントだ。



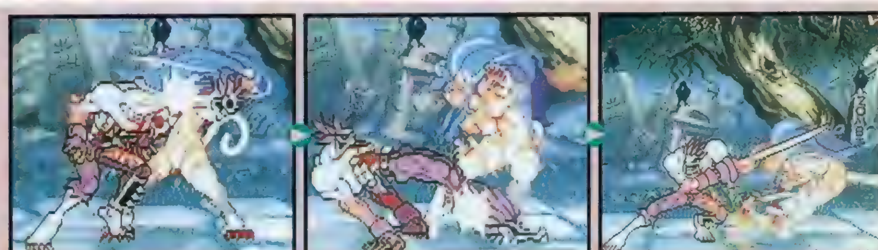
**オルバスは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!**

「しゃがみの2択の上に、チェーンコンボまで狙うかぁ!?」てな気がしないでもないが、何はともあれオルバスのチェーンコンボ。簡単なところでは立ち弱キック→立ち中パンチ→立ち強キックというのがある。相手を転ばせたい場合は、最後をしゃがみ強キック、またはしゃがみ強パンチにすればいいだろう。最後をどっちにするかで、相手がたとえガードしていても、やっぱり半々の割合で転ばせることができるからね。こっちはとにかく気が楽だ。



**ザベルは、このチェーンコンボがお手軽&有効だ!!**

しゃがみキックは全部スライディングになるし、方向キー前+強キックまたはパンチのリーチが非常に長いため、わりと離れたところからチェーンコンボを狙っていけるのが強み。ガードされるとガードキャンセルが怖いけど。簡単なものでは立ち弱パンチ→しゃがみ中キック→方向キー前+強パンチというのが使えるぞ。相手が中間距離から飛び道具を撃ってきたら、ダッシュ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キックのチェーンをお見舞いしてやろう。



**勝利メッセージ ビシャモン**

- 斬る!斬る!! 斬る斬る斬る斬る斬るっ!!
- [illegible]
- ズッパァァァーッ!! ワシの勝ちじゃァーッ!!
- 昇天めされィ!!
- [illegible] このこしぬけめぇッ! もう一度斬らせろォッ!!
- しぶといヤツめェ おとなしく刀のサビになれィ!!
- [illegible] タマシイのすすり泣きが聞こえるワィ
- 苦ウーーッ! この血のぬめりがたまらんのよ!!
- そこへ直れィ!! なますぎりにしてくれるワ!!
- ぬしの太刀筋は見切ったワ とんだなまくらよのう!
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

ヴァンパイア

# 対戦時に役に立つパーフェクトコマンドデータ+α!!

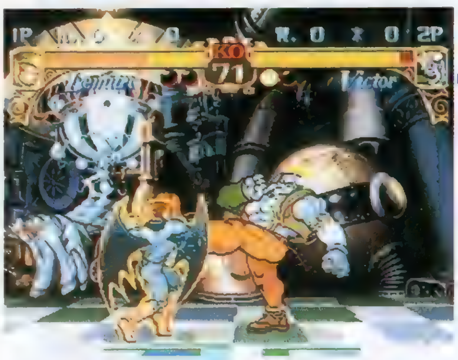
このページさえ開いておけば、『ヴァンパイア』をプレイするには困らない！　全キャラの必殺技コマンドと基本的な戦い方を中心にして4ページに凝縮!!　対戦時、対CPU時ともに、このページを開いて座右に置いて欲しい。快適にプレイができるはずだ。もっと突っ込んだ内容が知りたいときは、ためらわずに前のページを読み返してもらいたい。新たな発見があるかもしれないぞ!!





※コマンド表の色分けは通常の必殺技とスペシャル必殺技を区別するためのものです。

| キャラ名 | ガードキャンセル可能な技 |
|---|---|
| デミトリ | デモンクレイドル |
| | カオスフレア(空中) |
| | バットスピン(空中) |
| ガロン | ビーストラッシュ(対空) |
| | ビーストラッシュ(空中) |
| | ビーストキャノン(空中) |
| ビクトル | ギガバーン |
| ザベル | デスハリケーン |
| | デスハリケーン(空中) |
| | デスボルテージ(空中) |
| モリガン | シャドウブレイド |
| | ソウルフィスト(空中) |
| | シェルキック |
| | バルキリーターン(空中) |
| アナカリス | 王家の裁き |
| フェリシア | サンドスプラッシュ |
| オルバス | ソニックウエーブ |
| サスカッチ | ビッグタイフーン |



攻撃をガードすると、そのポーズのまま一定時間硬直してしまい、動けなくなってしまう(立ったりしゃがんだりすることは可能)。ところがこのゲームでは、相手の攻撃をガードした瞬間に必殺技のコマンドを入力することで、ガードの硬直をかき消して反撃することが可能なのだ。このシステムがガードキャンセル。同様に、空中ガードもキャンセルすることができるぞ。ただ、ガードキャンセルできる技というのは、各キャラそれぞれ決まっている。その辺に関しては、上の表を参照してもらいたい。

さてこのガードキャンセル、いざ使いこなすとなると実は非常に難しいことが判明するはず。コマンドの受付時間が非常に短いのがその理由だ。ガードしたのを確認してからでは、間に合わない場合が多い。ガードする前にコマンドを入れておき、方向キーを後ろに入れてガードした瞬間、ボタンを押すというのがもっとも簡単で確実な方法だぞ。これにも慣れは必要だけどね。相手のラッシュを受けていてもいつでも反撃可能なこのシステム、マスターすれば格段に強くなれる。チェーンコンボなど恐るるに足りないのだ。逆に、上級者と対戦するときは、注意が必要だぞ。



## デミトリ



### 基本性能

**ダッシュとコマンド投げ、カオスフレアも結構いいぞ**

飛び道具、無敵対空を持つオーソドックスなキャラ。また、ダッシュ中は姿を消すことができる。ここからさまざまな技につなげるのが常套手段だ。地上と空中で一画面にそれぞれ一発ずつカオスフレアを撃つことも可能。

### 対戦

**ダッシュをからめて相手の動きを封じ込めるのだ!!**

ダッシュからのネガティブストーレンが強力。スペシャルゲージが溜まっているならミッドナイトブレジャーにすることをお薦めするぞ。相手が投げに反応するようなら、ダッシュからのデモンクレイドルで牽制しよう。

### 戦法

**空中、地上のカオスフレアデモンクレイドルも有効だ**

空中カオスフレアを撃ち、それを追いかけるように地上でカオスフレアを撃つ。これでほとんどの敵の動きを封じることが可能だ。それでも近づいてきたらしゃがみ強キック、飛び込んできたらデモンクレイドルで迎撃だ。

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| バットスピンが非常に有効。これだけで勝てしまうぞ。ただし、出すからには確実に当てる必要がある。弱、中、強で技がどういう位置に出るのかを覚えよう。なお、バットスピンはコマンドを連続入力することでヒット数を増やせるぞ。 | 相手と遠く離れてカオスフレア。飛び込んできたら早めにデモンクレイドルかしゃがみ強キックでうち落とす。ワープした場合は、空中に現れたらガードを固める。地上で、かつ近くに出現したらしゃがみ弱キックからのチェーンコンボだ。 |

### 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| カオスフレア(空中でも可)<br>SP効果あり | ↓↘→+パンチ |
| デモンクレイドル<br>SP効果あり | →↓↘+パンチ |
| バットスピン(空中でも可)<br>SP効果あり | ↓↙←+キック |
| ネガティブストーレン<br>SP効果なし | 接近して方向キー一回転+中か強パンチ |
| ミッドナイトブレジャー | ↓→↘+<br>パンチ3つ同時押し |

### 勝利メッセージ　サスカッチ

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- さ、メシにすっか
- [illegible]
- [illegible]
- オーイ！ [illegible]



※「フォボス」「パイロン」の項目は、アーケード版を基準に作成しています。よって、ＰＳ版の攻略法とは、異なる場合があります。



# モリガン

## 基本性能

### ダッシュの使い方がポイントだ

デミトリと同じく、飛び道具に無敵対空技も兼ね備えたバランスのよいキャラ。上空へと飛び上がる、ちょっと変わったダッシュを使うことができる。

## 対戦

### カギをにぎるのはやっぱりダッシュ ソウルフィストも強力だ

通常技でキャンセルできる技が多いので、ダッシュからのチェーンコンボが有効。空中ソウルフィストも強力だ。飛び込んでからのベクタードレインもいいぞ。

## 戦法

### 飛び込んできたら打ち落とす それだけでオッケー!!

ソウルフィストで牽制しつつ、近づいてきたら立ち強キック。飛び込まれたらシャドウブレイドだ。ダッシュ中キックからのベクタードレインはCPUにも有効だぞ。

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| フォボスを転ばせて、起きあがりにシャドウブレイドを重ねる。これの繰り返しで基本的にはOKだ。弱パンチで飛び込んで、着地と同時にベクタードレインで投げてしまうというのもなかなか有効だぞ。 | 離れてソウルフィストで牽制。飛び込んできたら早めにシャドウブレイドか立ち強キックで打ち落とす。ワープしたら、出現と同時に立ち強キック。どこに出ても、自動的に反応して当ててくれるのだ。 |

## 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| ソウルフィスト SP効果あり | ↓↘→＋パンチ |
| ソウルフィスト(空中) SP効果あり | ↑↙→＋パンチ |
| シャドウブレイド SP効果あり | →↓↘＋パンチ |
| シェルキック SP効果なし | ジャンプ中に↓↙←＋キック |
| ベクタードレイン SP効果あり | 接近して→↘↓↙←＋中か強パンチ |
| バルキリーターン(空中でも可) | →↘↓↙←＋キック＋いずれかのボタン |
| ダークネスイリュージョン | 弱パンチ＊2→方向キー前→弱キック→強パンチ |



# ガロン

## 基本性能

### 武器はその尋常ならざるスピード

そのスピードは全キャラ中ナンバー1。飛び道具は持たないものの、強力な突撃系必殺技と対空必殺技を持っているので、どんな局面にも対応できるキャラだ。

## 対戦

### 攻めても守っても強力だ!!

ダッシュ、飛び込みからのラッシュが非常に強力。お薦めはしないが、クライムレイザーの判定の強さを利用

## 戦法

### クライムレイザーで待ちが上策…か!?

CPUはスピードに惑わされることがないので、ちょっとつらいかもしれない。相手がよってくるのを待とう。

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| 対フォボス戦に限り、積極的に攻めていこう。相手が強力な技の数々を出す前に、ラッシュで一気にケリをつけるのだ。 | フォボスと同様に、やはりラッシュ。ワープで逃げられても、強引に飛び込み攻撃からチェーンコンボを狙っていこう。 |

## 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| ビーストラッシュ(地上) SP効果あり | ↓↘→＋パンチ |
| ビーストラッシュ(対空) SP効果あり | →↓↘＋パンチ |
| ビーストラッシュ(空中) SP効果あり | →↘↓＋パンチ |
| クライムレイザー SP効果あり | ↓↑＋キック |
| ワイルドサーキュラー SP効果あり | 接近して→↘↓↙←＋キック |
| ビーストキャノン(地上) | ←↙↓↘→＋パンチ |
| ビーストキャノン(対空) | ↓↙↗＋パンチ |
| ビーストキャノン(空中) | ↘←↙↓↘＋パンチ |
| ビーストキャノン(地上)後の方向転換 | 飛行中に↖＋パンチで左上、↙で右上 |
| ビーストキャノン(対空)後の方向転換 | 飛行中に↗＋パンチで右、↘で右下 |
| ビーストキャノン(空中)後の方向転換 | 飛行中に↗＋パンチで右上、↘で右 |



# フェリシア

## 基本性能

### 強力な通常技を生かしたチェーンコンボが有効だ

多段ヒットする通常技をたくさん持っているため、チェーンコンボが強力なキャラだ。動きも素早い。反面、必殺技はスキの大きいものが多いので、使いどころを考える必要がある。わりとテクニカルなキャラだ。

## 対戦

### スピードを生かして懐に潜り込め そして怒涛のチェーンコンボだ

とにかく、チェーンコンボを狙っていくのがいい。飛び道具を持つ相手なら、それをさそってサンドスプラッシュやローリングバックラーなどですり抜け、ダメージを与えることもできるのだ。

## 戦法

### CPUにもチェーンコンボは有効だ あとはデルタキックかな?

CPUは、人間と違って確実に対空技を出してくるということもない。多少のダメージは覚悟の上で、ガンガン飛び込んでチェーンコンボを狙っていこう。下手に必殺技を狙おうとすると、失うものも大きいぞ。

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| 下方向に判定の強い弱キックで飛び込んで、そのましゃがみ強キックにつなげ、転ばせる。起きあがりにまた弱キックで飛び込んで……の繰り返し。起きあがりにローリングスクラッチを重ねてもいい。 | こちらは弱キックで飛び込んで、今度は投げてしまう。通常投げの代わりにヘルキャットでもいいぞ。パイロンのスライディングやゾディアックフォールがきたら、ガードしてからデルタキックが有効だ。 |

## 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| サンドスプラッシュ SP効果あり | ↓↘→＋パンチ |
| ローリングバックラー SP効果あり | ←↙↓↘＋パンチ |
| ローリングスクラッチ SP効果あり | →↘↓↙＋パンチ |
| デルタキック SP効果あり | ←↓↙＋キック |
| ヘルキャット SP効果あり | 接近して→↘↓↙←＋中か強キック |
| ダンシングフラッシュ | ↓↘→←↙↓＋パンチ3つ同時押し |

## 勝利メッセージ アナカリス

● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]

※「フォボス」「パイロン」の項目は、アーケード版を基準に作成しています。よって、PS版の攻略法とは、異なる場合があります。



## ビクトル

### 基本性能

**動きの遅さが難 パワーで押せ!!**

見た目通り、動きの鈍いキャラだ。しかも、前方ダッシュができないというのも痛い。相手に近づければ凄まじい破壊力を発揮してくれるのだが……。

### 対戦

**何としてでも近づけ！勝負はそれから**

相手に近づいたらメガスパイクかメガショック。近づくには、ギガバスターなどの無敵時間を利用しよう。

### 戦法

**怒涛のメガスパイクで起死回生の一撃**

相手が必殺技を出したスキに飛び込み攻撃。ガードされたらメガスパイク、当たったらチェーンコンボだ。

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| まずはフォボスを転ばせる。そうしたら起きあがりに飛び込み攻撃。ガードされたらメガスパイク、当たったらチェーンコンボだ。 | 飛び込み攻撃を待ち、ガードキャンセルしてギガバーン。その後はフォボスと同パターンでＯＫ。ワープされたらガードを固めよう。 |

### 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| ジャイロクラッシュ SP効果あり | ↓↙←↓＋パンチ |
| ギガバーン SP効果なし | ↓↙←＋キック |
| ギガバスター SP効果あり | ←ため→＋キック |
| ハイギガバスター SP効果あり | ↙↗＋キック |
| ギガハンマー SP効果あり | ←ため→＋パンチ |
| グラビトンナックル SP効果なし | 投げる直前に ↓↑＋パンチ |
| メガスパイク SP効果あり | 接近して方向キー一回転＋パンチ3つ同時押し |
| メガショック SP効果なし | 接近して ↓↘→＋中か強キック |
| サンダーブレイク | ↓ため↑＋パンチかパンチ3つ同時押し |
| ギガブルート | ←ため→＋パンチ3つ同時押し |



## ビシャモン

### 基本性能

**リーチの長さが魅力だ**

「ヴァンパイア」登場キャラ中、唯一武器を手にしている。そのため、リーチが非常に長いのだ。

### 対戦

**ポイントは飛び込み中キック**

判定が異常に強い中キックで飛び込み、チェーンコンボを狙っていく。ガードされたら切り捨て御免もいいぞ。

### 戦法

**ガンガンラッシュで押し切るのだ**

飛び込み中キックの判定の強さを信じ、とにかくガンガン攻める。基本的には対戦時と同じ戦い方でＯＫだ。

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| 他キャラと同じく、中キックで飛び込んでからのチェーンコンボか切り捨て御免でＯＫ。とにかく、飛び込み中キックが強力なのだ。なんかズルい気がしてきた。 | 対パイロン戦も、中キックで飛び込む例のパターンで問題ない。スペシャルゲージが溜まったら、鬼首捻りを出してバリエーションを増やしてみよう。 |

### 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| 居合い斬り(上段) SP効果あり | ←ため→＋パンチ |
| 居合い斬り(下段) SP効果あり | ←ため→＋キック |
| 鬼炎斬 SP効果あり | リバーサル時に →↓↘＋パンチ |
| 骸封じ SP効果なし | 垂直ジャンプ中に ↑↗→＋パンチ |
| 撥ね刃 SP効果なし | ←↙↓↘→＋パンチ |
| 辻疾風 SP効果なし | 撥ね刃ヒット中に ↓↘→＋パンチ |
| 返し刃 SP効果なし | 撥ね刃ヒット中に ↓↙←＋パンチ |
| 切り捨て御免て SP効果あり | 接近して →↘↓↙↘＋パンチ |
| 上段かっさばき | ←ため→←→＋パンチ |
| 下段かっさばき | ←ため→←→＋キック |
| 鬼首捻り | →↘↓↙＋パンチ |



## サスカッチ

### 基本性能

**必殺技性能は他を圧倒する!!**

重そうな見た目とは裏腹に、実は結構身軽なキャラ。必殺技の性能が優れていて、中でもビッグブランチは特に強力だ。ほとんどのキャラと互角に戦うことができるぞ。

### 対戦

**つかんだら、喰って、吐いてとどめにチェーンコンボだ**

基本はダッシュ、飛び込み攻撃。当たったらチェーンコンボ、ガードされたらビッグブランチで食べちゃう。これで相手を凍らせて、チェーンコンボにつなげばいい。

### 戦法

**基本はやっぱり、喰って、吐いて、そして…(以下省略)**

基本的には対戦時と同じように、ダッシュ攻撃からの連携でガンガン押していける。そして起きあがりに、再びダッシュ攻撃を重ねていく。スペシャルゲージが溜まったら、食べてからビッグフリーザーだ。

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| 飛び込み弱パンチやダッシュ中キックで突っ込み、着地と同時にビッグブランチ。その後、チェーンコンボにつなげて転ばせよう。基本的に他のＣＰＵキャラと同じで問題はないのだ。 | 大体他キャラと同じでＯＫだ。唯一違う点は、相手がワープしてくること。この場合、空中に出てきたときはガードを固めて、地所に出てきたら立ち強キックをおいておくといいぞ。 |

### 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| ビッグタイフーン SP効果あり | →↓↘＋キック |
| ビッグタワーズ SP効果あり | ↓↓＋パンチ3つ同時押し |
| ビッグスイング SP効果あり | 接近して方向キー一回転＋中か強キック |
| ビッグスノー SP効果なし | ↙↓↘→＋パンチ |
| ビッグシェイク SP効果なし | 接近して →↘↓＋中か強キック |
| ビッグブランチ SP効果なし | 接近して ↓↙←＋中か強キック |
| ビッグフリーザー | ↓↘→＋パンチ3つ同時押し |

### 勝利メッセージ オルバス

●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]



※「フォボス」「パイロン」の項目は、アーケード版を基準に作成しています。よって、ＰＳ版の攻略法とは、異なる場合があります。

# アナカリス



## 基本性能

**トリッキーなジャンプ性能を使いこなせるか!?**

空中静止したり2段ジャンプしたり、果ては急降下したり。ジャンプ性能が特殊なので、立体的な戦い方が楽しめるキャラだ。

## 対戦

**方向キー入れ攻撃からのラッシュだ!!**

ジャンプ中の方向キー下＋キックで急降下し、チェーンコンボを狙っていく。ジャンプした瞬間に出すなど、フェイントとしても使っていけるのだ。

## 戦法

**ラッシュラッシュで攻めまくれ!!**

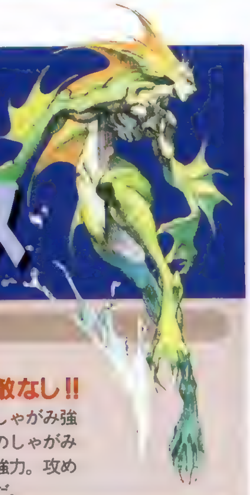
対戦時と同じように、ジャンプ方向キー下＋キックでラッシュをかける。王家の裁きもなかなか有効だ。

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| 相手の飛び道具を警戒して、攻め込むのは空中からいく。例によって方向キー下＋キックで落下、チェーンコンボを狙うのだ。 | 動きの速さで圧倒的に劣るので、下手に動くのは禁物。画面端を背にして、中間距離からのコブラブローで攻撃しよう。 |

## 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| 言霊返し(弾を吸い込む)<br>SP効果なし | →↘↓↙←＋パンチ |
| 言霊返し(弾を吐き出す)<br>SP効果なし | ↓↘→＋キック |
| 棺の舞い(手前)<br>SP効果あり | 方向キー中立か↑か↓<br>＋パンチ3つ同時押し |
| 棺の舞い(やや手前)<br>SP効果あり | ←か→<br>＋パンチ3つ同時押し |
| 棺の舞い(やや奥)<br>SP効果あり | 方向キー中立か↑か↓<br>＋キック3つ同時押し |
| 棺の舞い(奥)<br>SP効果あり | ←か→<br>＋キック3つ同時押し |
| 王家の裁き<br>SP効果なし | ジャンプ中に<br>→↙↓↘＋パンチ |
| コブラブロー<br>SP効果なし | →←→＋パンチ |
| ミイラドロップ<br>SP効果あり | ↓↘→＋パンチ |
| ファラオマジック | 中キック→弱パンチ→方向キー下方→弱キック→中パンチ |

# オルバス



## 基本性能

**驚異の2択攻撃！カニばさみの前に敵なし!!**

しゃがみガード不能のしゃがみ強パンチと立ちガード不能のしゃがみ強キックの2択が何より強力。攻めても守っても強いキャラだ。

## 対戦

**ポイントはやはりしゃがみの2択チェーンコンボを混ぜれば完璧だ!!**

やはり基本はしゃがみ強攻撃の2択だろう。これにチェーンコンボをからめれば、相手には常にプレッシャーを与えることができる。これでラッシュをかけよう。

## 戦法

**勝負の決め手はポイズンブレスそこからチェーンコンボにつなぐのだ**

ポイズンブレスは、出したあとにしばらくそこで停滞している。なぜかＣＰＵはこれに突っ込んできてくれることが多いのだ。こんなチャンスを逃す手はない。チェーンコンボで一気に勝負を決めてしまおう。

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| 相手は飛び道具が強力なので、中途半端な位置でのポイズンブレスは禁物。飛び込みからのチェーンコンボで攻め立てるのが有効だ。一気に勝負を決めてしまいたいところだ。 | パイロンにもチェーンコンボでのラッシュが有効だが、ワープで逃げられてしまうことも多々ある。そんなときは、落ち着いて再びでてくるのを待ち、またラッシュをかけよう。 |

## 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| ポイズンブレス<br>SP効果あり | ←↙↓↘→＋キック |
| スクリュージェット<br>SP効果あり | ←→＋パンチ |
| トリックフィッシュ<br>SP効果あり | 後方ダッシュ中に<br>キック |
| ソニックウエーブ<br>SP効果なし | ↓↘→＋パンチ |
| クリスタルランサー<br>SP効果あり | 接近して<br>→↘↓↙←＋パンチ |
| スカイネプチューン<br>SP効果あり | 接近して<br>→↘↓↙←＋キック |
| アクアスプレッド | →↘↓＋パンチか<br>キックを3つ同時押し |

# ザベル



## 基本性能

**トリッキーなアクションがとにかく面白いぞ**

方向キーを入れながらボタンを押すことで、通常とは違う技を出すことができる。空中でダッシュしたりワープしたり、トリッキーな動きの楽しめる。

## 対戦

**リーチの変化する通常攻撃で、相手に付け入るスキを与えるな!!**

トリッキーな動きを利用して、相手にこちらが何をするのか、読ませないことが大事。その時に重要になるのが方向キー入れの攻撃だ。イヤらしく動き回ろう。

## 戦法

**デスハリケーンをメインに方向キー入れ攻撃で押せ!!**

方向キー入れの通常攻撃をうまく織り交ぜつつ、相手の動きに対応してデスハリケーンで迎撃、もしくはチェーンコンボをたたき込んでいく。ちょっとハードかも？

| フォボス | パイロン |
|---|---|
| まずしゃがみ強キックで転ばせる。そうしたら相手の起きあがりに、ちょっと遅れる感じでデスハリケーン。これでＯＫだ。 | 方向キー前入れ＋弱パンチで押す。ワープしたら、空中に出現したときはしゃがみ強パンチ、地上なら立ち弱パンチで迎え撃とう。 |

## 必殺技コマンド

| | |
|---|---|
| デスハリケーン<br>SP効果あり | ↓↙←＋キック |
| スカルジャベリン<br>SP効果あり | 相手がダウン中に<br>↓↑＋キック |
| スカルバニッシュ<br>SP効果あり | 接近して<br>↓↘→↗＋強パンチ |
| ヘルズゲート<br>SP効果なし | ←↙↓↘→＋キック |
| イービルスクリーム | →←＋パンチ<br>3つ同時押し |
| デスボルテージ1 | →↘↓↙←＋キック |
| デスボルテージ2 | 空中で<br>→↘↓↙←＋キック |
| デスボルテージ3 | 空中ダッシュと同時に<br>→↘↓↙←＋キック |

## 勝利メッセージ ザベル

● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]
● [illegible]



※「フォボス」「パイロン」の項目は、アーケード版を基準に作成しています。よって、ＰＳ版の攻略法とは、異なる場合があります。



# あすか120%スペシャル BURNING Fest.

## システム&キャラクター別大攻略

いよいよ発売日が迫ってきた、期待の美少女格闘ACT『あすか120%』。家庭用とはいうものの、このゲーム独自のシステムによりアーケードゲームさながらのスピーディで多彩なアクションを楽しむことができるのだ。今回は、システム&使用キャラを総チェック!!



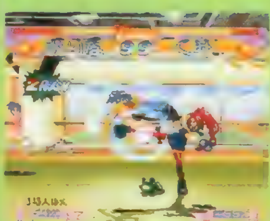
◀PS版オリジナルのランキングモードは熱いぞ。

## まずはシステムを理解すること

このゲームには、従来の格闘ゲームでウケたシステムをはじめ、独自のオリジナル要素もたくさん採用している。ここに紹介したほかにも、全キャラ共通でダッシュやバックステップ、2段ジャンプに空中投げを持っているのだ。

### 技の相殺

これは、お互いの技がぶつかり合うと、双方の攻撃が相殺されて無効になるシステムだ。飛び道具、必殺技、通常技のどれでも相殺することが可能。



▲技同士が相殺すると、ぶつかった部分がハデに光るぞ。

### 攻撃すかし

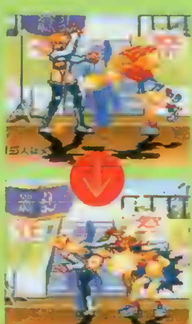
マイキャラがガードモーション中に方向キーの前と攻撃ボタンを押すことで、身体をそらせて相手の攻撃をかわすことができる。ここから反撃!



▲敵の攻撃を先読みしてすかし、空振りのスキに攻撃するのだ。

### 防御攻撃（カウンターアタック）

いったんガード体勢に入ったときに防御攻撃ボタンを押すと、ガードモーションをキャンセルして反撃をすることができる。使うとゲージを消費するぞ。



### バーニングゲージ

通常は超必殺技を出すと画面下のゲージがなくなってしまうが、このゲージが120%だと一定時間超必殺技を無制限に出すことができる。




▲ゲージが100%の時にある条件で120%になるぞ。

## テクニックを磨いて楽しくプレイしよう

システムを理解したら、今度はいよいよ実戦! ここでは、初歩的なテクニックを紹介するので、あとは実際に買って自分でいろいろなことを試してみよう!

### ❶なんでもキャンセル!

最近の格闘ACTでは常識のキャンセル技。このゲームでは、投げ技以外の通常技を必殺技やダッシュでキャンセルすることができるのだ。



### ❷追い打ちでダメージ!

敵がダウンしているときやキックなどで敵を空中に浮かした状態のときに、追い打ち攻撃を当てることができるのだ。確実にダメージを与えておこう。



### ❸多彩な連続技!

何でもキャンセルできるのを利用して飛び込み攻撃から弱攻撃を数発たたき込みリーチの長い立ち強攻撃をキャンセルして必殺技へつなげる。弱攻撃から敵を浮かせる通常攻撃（キャラによって異なる）へつないで必殺技を出すのもOK。





※コントローラのボタン配置は以下のとおりです。○（大攻撃）、×（小攻撃）、△（前入れ小攻撃）、□（○×同時押し）

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | ファミリーソフト | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック使用) 2P対戦可 |
| 発売日 | 3月29日 | | |



# 化学部代表 本田飛鳥（ほんだ あすか）

## フェノメノン・クラッシュをうまく使え！

飛鳥の強い攻撃は、ダッシュ攻撃からのケミカル・インパクト！ 真っ正面から行くと簡単に潰されてしまうので、フェノメノン・クラッシュをけん制に使うのだ。フェノメノン・クラッシュを出し、爆風の中をダッシュで攻撃するのも有効だ。



◀方向キーを前に入れながらの攻撃もあるのだ。



▲防御攻撃がヒットすると敵を吹っ飛ばすことができるぞ。



◀飛鳥はしゃがみ強攻撃で敵を浮かすことが可能。

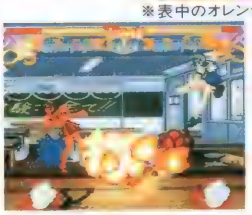
### 使用必殺技コマンド



| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 遠心破砕拳 | ↓→＋○or× |
| ケミカル・インパクト | ↓↓＋○or× |
| フェノメノン・クラッシュ | ↓←＋○or× |
| マッハ・ジャブ | ○or×連打 |
| 空中フェノメノン・クラッシュ | ↓←＋○or× |
| 扇ケ谷・コンビネーション | →＋××× |
| 遠心連殺拳 | ↓→＋○×同時押し |
| 超フェノメノン・クラッシュ | ↓←＋○×同時押し |

※表中のオレンジ色の部分は超必殺技です。

▶超フェノメノン・クラッシュを敵の飛び込みに合わせ、浮いたところに遠心連殺拳!!



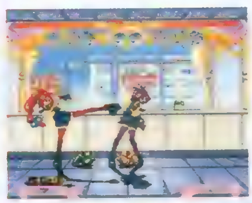
大爆発!!



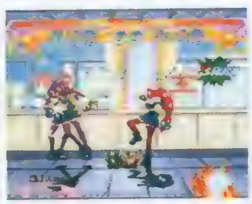
# 生物部代表 豊田可莉奈（とよた かりな）

## 友だちのケロピョンを活躍させるのだ

可莉奈は通常の攻撃とバイオ・インパクトでもかなり強いが、やはり彼女でプレイするならケロピョンを使いこなしてこそ本物だ。ケロピョンの有効な使い方は、空中での攻撃をキャンセルして出す方法。反撃しようとした敵にヒットするぞ。また、敵の攻撃を喰らったときに出しておくと相打ちになるのだ。

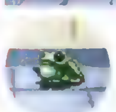


◀可莉奈の前入れ攻撃は、リーチが長くて使える。



▶防御攻撃で敵を吹っ飛ばし、ケロピョンだ!!





◀▲空中で攻撃を出したあとは、必ずケロピョンを出すクセをつけておこう。

### 使用必殺技コマンド



| 技名 | コマンド |
|---|---|
| ケロケロヒートプレス | ↓→＋○ |
| ケロケロアタック | ↓→＋× |
| バイオ・インパクト | ↓↓＋○or× |
| ケロピョン・セットアップ | ↓←＋○or× |
| ケロケロヒートプレス | ↓→＋○ |
| ケロケロアタック | ↓→＋× |
| ミドルコンボ | →＋×× |
| ケロケロメガヒート | ↓→＋○×同時押し |
| ケロケロ・アングラー | ↓←＋○×同時押し |



## 応援部代表 鈴木(すずき)めぐみ(めぐみ)

### ふみふみ乗っかりで敵のガードを崩せ！

めぐみの必殺技のふみふみ乗っかりは、空中で回転している間、方向キーで誘導することができる。これを利用して敵の背後へまわり込み、ジャンプ中から弱攻撃を連打する。着地と同時にボンボンあっぱーへつなげれば、大ダメージを与えられるぞ。空中戦を多用するのだ。

#### 使用必殺技コマンド

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
|  | ボンボン・アタック | ↓→＋Oor✕ |
|  | ボンボンあっぱー | ↓↓＋Oor✕ |
|  | めぐみ・けりけりパンチ | ↓←＋Oor✕ |
|  | ふみふみ乗っかり | ↓↑＋Oor✕ |
|  | フライング・ボンボン・アタック | ↓→＋Oor✕ |
|  | めぐみ・けりけりダンス | ↓↓＋O✕同時押し |

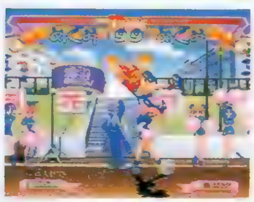


▶めぐみの前入れ攻撃は、飛び蹴りになっている。



◀手に持ったボンボンで攻撃する防御攻撃。





▲ジャンプ中に方向キーの下＋攻撃ボタンでヒップアタック！

◀ふみふみ乗っかりで敵がジャンプしたときは、強攻撃ボタンで空中投げを狙うのだ。

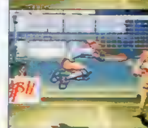


## バレーボール部代表 山崎(やまざき)竜子(りゅうこ)

### 敵を空中に浮かせて追い打ちでダメージだ

接近戦が得意な竜子は、敵を浮かせる攻撃をいくつか持っている。なかでもしゃがみ強攻撃と通常の投げが入りやすく、これで敵を浮かせたところに竜巻レシーブやジャンプしての強攻撃で追い打ちをかけるのだ。しかも追い打ちで敵が倒れたところに、稲妻サーブでダウン攻撃をかける（間合いに注意）ことも可能なのだ。竜子は連続技のバリエーションが多いので研究すると楽しいぞ。

#### 使用必殺技コマンド

| | 技 | コマンド |
|---|---|---|
|  | 竜巻レシーブ | ↓→＋Oor✕ |
|  | 稲妻サーブ | ↓↓＋Oor✕ |
|  | クイック・ドライバー | ↓←＋Oor✕ |
|  | 竜巻レシーブ（空中） | ↓→＋Oor✕ |
|  | ハイパータックル | ↓→＋O✕同時押し |



▶前入れ攻撃はリーチが短いので使えないのだ。



▲敵に押されたときは、防御攻撃で仕切り直しにもっていこう。





◀しゃがみ弱攻撃から立ち強攻撃へつなげて敵を浮かし、ここから竜巻レシーブ（強ボタン）で追い打ち！

▲投げのあと敵が空中に放り出されるので、そこにジャンプ強攻撃を当てて敵を倒し、稲妻サーブで追い打ちをかけろ。



## 空手部代表 北条虎美（ほうじょう とらみ）

### 強力な必殺技でガンガン押しまくれ！

虎美の使用する必殺技はどれも強力な技で、リーチの長い通常技をキャンセルして必殺技につなげているだけでかなり強いぞ。なかでも有効なのがジャンプキックをキャンセルしての飛び膝落としで、ガードされてももう一度出すことが可能だ。しゃがみ弱攻撃からの覇王拳も使いやすく効果的だ。

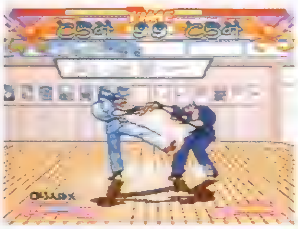
#### 使用必殺技コマンド



| | |
|---|---|
| 覇王拳 | ↓→＋○or✕ |
| 双龍拳 | ↓↓＋○or✕ |
| 飛び膝踵落とし | ↓←＋○or✕ |
| 覇王拳（空中） | ↓→＋○or✕ |
| 真空飛び足刀（空中） | ↓↓＋○or✕ |
| 飛び膝落とし（空中） | ↓←＋○or✕ |
| 雷龍覇王拳 | ↓→＋○✕同時押し |
| 雷龍衝撃波 | ↓↓＋○✕同時押し |



▶虎美の防御攻撃は、正拳突きからヒジ攻撃の2段。



▲ジャンプしている間なら、何回でも飛び膝落としが出せるぞ。



▲前入れ強攻撃は、接近戦で強い踵落としだ。



◀超必殺技の雷龍衝撃波は、ジャンプしてかわされることがない。ダウン攻撃にも使えるぞ。

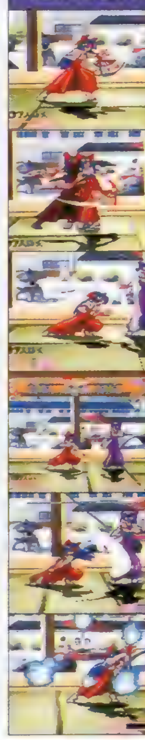


## 日舞研究会代表 小和田奈々（おわだ なな）

### 守勢からの強力な反撃で主導権を握る

奈々の最大の武器は、ガードキャンセルからの裂襲破！ しかも、この技がヒットすると敵が吹っ飛ぶのだ。タイミングがあまく設定されているので、自分のキャラがガード姿勢をとったら連続でコマンドを入力していれば簡単に出すことができるぞ。けん制しながら敵の攻撃を待ち、そこから反撃だ！

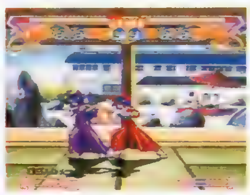
#### 使用必殺技コマンド



| | |
|---|---|
| 風月扇 | ↓→＋○or✕ |
| 牛若の舞 | ↓↓＋○or✕ |
| 裂襲破 | ↓←＋○or✕ |
| 桜花連拳 | ○or✕連打 |
| 舞刀蒼炎陣・壱 | ↓↓＋○✕同時押し |
| 舞刀蒼炎陣・弐 | 舞刀蒼炎陣・壱の時、身体が光っている間に↑↑＋○or✕or○✕同時押し |



▶奈々の場合、防御攻撃よりも裂襲破がオススメ。



◀前入れ攻撃は、使わない方がいいかも……。





▲▶超必殺技の舞刀蒼炎陣・弐は、舞刀蒼炎陣・壱のコマンドを入力して身体が光っている時に入力！



## プロレス同好会代表 キャシィ・ワイルド
きゃしぃ わいるど

### 多彩な投げ技で敵に大ダメージ!!

キャシィは移動スピードが遅いため、キャンセル技でガンガン押すというワケにはいかない。そこで、敵の攻撃を逆手にとってガードから敵を投げるのが有効な戦法だ。敵の攻撃をガードしたらショルダークラッシュ、またはトリプルヘッドバットのコマンドを入力する。すると敵の攻撃の途中でつかまえて、必殺技へ持っていくことができる。

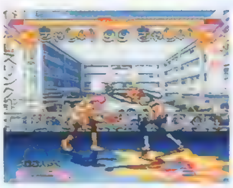
#### 使用必殺技コマンド



| 技 | コマンド |
|---|---|
| ダッシュニー | ↓→＋Oor✕ |
| キャシィ・ラリアット | ↓↓＋Oor✕ |
| ショルダークラッシュ | ↓←＋✕ |
| トリプルヘッドバット | ↓←＋O |
| ノーザンライトボム | →↓↘＋Oor✕ |
| いてこましスペシャル | ↓↓＋O✕同時押し |



▶防御攻撃はリーチの長いキックだ。



◀キャシィの前入れ強攻撃は中段攻撃だぞ。

つかまえて



▶敵の攻撃をガードしたら、投げコマンドを連続して入力するのだ。



▲次の瞬間敵をつまえて、豪快な投げ技が決まるぞ。

投げろ!!



## ソフトボール部代表 御手洗清子
みたらい きよこ

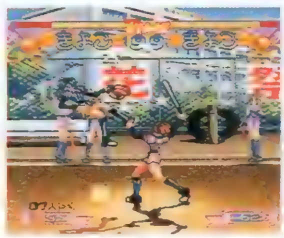
### 上下の攻撃で敵のガードを乱すのだ

清子の場合、地上での立ち攻撃が弱いため、敵を上下に揺さぶって戦う必要がある。技の組み合わせは、しゃがみ強攻撃のスライディングと立ち前入れ強攻撃（中段攻撃）がベスト。敵にスライディングを意識させ、しゃがんだところにダッシュで近づいて中段攻撃を当てるのだ。スライディングで敵を浮かして大リーグソフトボール８号へつなげることも可能。

#### 使用必殺技コマンド



| 技 | コマンド |
|---|---|
| 大リーグソフトボール8号 | ↓→＋Oor✕ |
| 真・通天閣打法 | ↓↓＋Oor✕ |
| ゲッツーストライカー | ↓←＋Oor✕ |
| ゲッツーストライカー(空中) | ↓←＋Oor✕ |
| イリュージョン・アウト | ↓←＋O✕同時押し |



▲清子の防御攻撃は、バットでガツ〜ンと殴りつけるぞ。



▶前入れ攻撃はモーションが大きくて使えない。



◀中間距離からスライディング！ ガードされるようなら、そのまま投げへ持っていってもＯＫだ。



▲ダッシュ移動から、中段攻撃かスライディングの２択攻撃が可能。対戦ではかなり強力な武器になるので覚えておこう。



## 新体操部代表 大久保久美（おおくぼくみ）

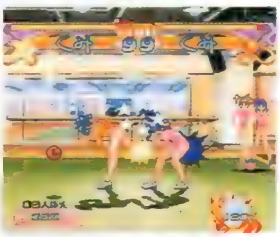
### キャンセルからリボン・カッターで決まり

久美の必殺技のリボン・カッターは、単発で出しても複数ヒットする技なので強い。戦いの中でうまく組み込むのがポイントになるぞ。いちばん有効な使い方は、立ち強攻撃で敵を浮かしたところにたたき込むパターン。立ちキックは2発ヒットするため、トータルでかなりの大ダメージを敵に与えることができるのだ。常に狙っていこう！

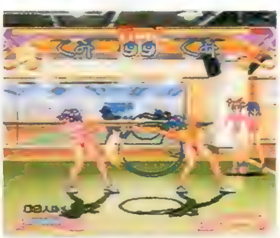
### 使用必殺技コマンド

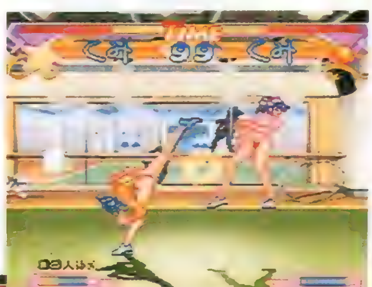


| 技名 | コマンド |
|---|---|
| スティックショット | ↓→＋○or× |
| リボン・カッター | ↓↓＋○or× |
| スピニング・スワンキック | ↓←＋○or× |
| スピニング・スワンキック(空中) | ↓←＋○or× |
| リボン・スライサー | ↓↓＋○×同時押し |



▲久美の防御攻撃は2段攻撃になっていて、与えるダメージも大きい。







▲前入れ弱攻撃は、フープを出して攻撃するぞ。

◀前入れ強攻撃で出るボールは、転がったときにも攻撃判定があるので敵の出足を止めるのに使える。けん制にピッタリ！

▲この立ち強キックが2段攻撃で、しかも敵を浮かすことができるのだ。敵が浮いたらリボン・カッターで追い打ち！



## テニス部代表 新堂環（しんどうたまき）

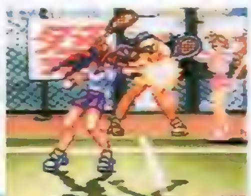
### 必殺技で押して敵の攻撃を封じるのだ

環の必殺技は攻撃時のスキが少なく、攻撃判定の大きいものが多い。とくに百裂サーブと追撃・Vが強く、コンビネーションで出しているだけで敵の攻撃を潰せるのだ。百裂サーブは対空技にもなるし、追撃・Vはダッシュで敵に近づいて攻撃するのでプレッシャーをかけられる。

### 使用必殺技コマンド



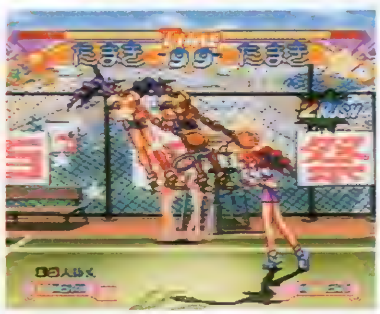
| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 百裂サーブ | ↓→＋○or× |
| ロブ落とし | ↓↓＋○or× |
| 攻撃・V(ビクトリー) | ↓←＋× |
| 追撃・V(ビクトリー) | ↓←＋○ |
| ダイナマイトサーブ | ↓→＋○×同時押し |



▶ラケットで殴りつける防御攻撃。



◀前入れ強攻撃はリーチが長くて使える。



▲環の投げ技は、ラケットで敵を吹っ飛ばすことができるのだ。見た目がかなりハデなので、喰らった敵は体力のダメージプラス、精神的にもかなりイタイ。投げが決まったらダッシュで追って、ダウンしたところに追い打ちを決めろ。





◀▲足払い、立ち強攻撃で敵を浮かせるのだ。







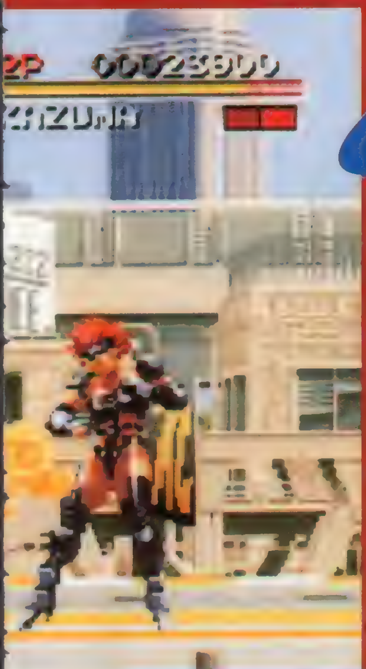


おまたせなのだぁ♡

# ギャラクシーファイト
## ユニバーサル・ウォリアーズ



待ちに待ったPS版『ギャラクシーファイト』がもうすぐ登場！　移植度の高さはもちろん、PS版にはウラワザでキャラクターのサイズが変更できるといったオリジナル要素も用意されているのだ。今回はそのへんを総チェック!!



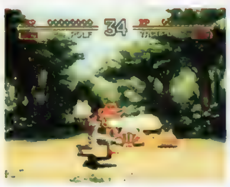



# 衝撃の事実が発覚!!

# PS版はキャラサイズが変化

**PS版はここがお得！**

1. キャラサイズを大小変化可能(ウラワザ)
2. ボスキャラ4体が使用可能(ウラワザ)
3. BGMはオリジナルとアレンジの2種類
4. ステージセレクト可能
5. キャラカラーセレクト可能



▲スモールサイズの画面。背景にいるキャラクターたちよりも小さいのに注目！ 画面が広く感じるよね。



▲おなじみのノーマルサイズの画面。ＮＥＯ・ＧＥＯ版と同じなので、普通に遊ぶならコレでプレイしよう。



▲大迫力のビッグサイズの画面。約２倍に拡大しているから、キャラクターによっては画面に収まらないのだ。

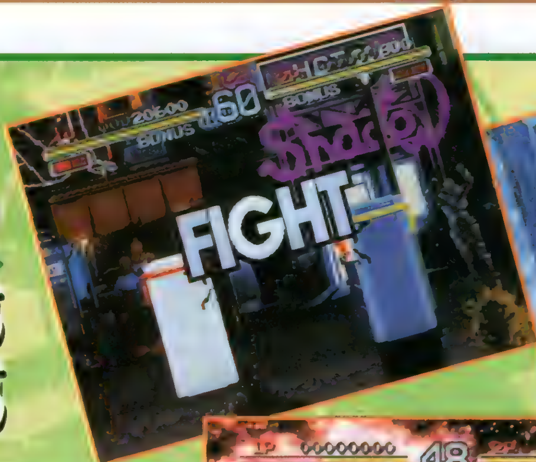
このゲームはもともと、キャラクターの間合いによって、キャラクターと背景が拡大縮小する。ＰＳ版もこのシステムは同じだが、なんとＰＳ版は元のキャラクターサイズをウラワザで変更することができるのだ。コレはＰＳ版オリジナルの要素で、ビッグサイズにするとキャラクターのサイズが約２倍になるんだ。キャラクターのアクションも大きく見える（ルーミの胸にうっとり♡）ので、気持ちよくプレイできるぞ。また、スモールサイズではチビキャラがちょこまかと動き、動きを見ているだけでも楽しいのだ。このウラワザについての情報も追って紹介していくぞ。



◀キャラクターのサイズが変わるとゲーム性も変わるので、３パターンの楽しみ方ができるのがうれしいぞ。



# BOSS使用可能












## 対戦でも！

◀▲ガードできないボーナスくん対決は、かなり熱い!! うさぎみたいなヤコブは、敵の上段攻撃が当たらないのが特徴。そして、最後のボスキャラのフェルデンと隠れキャラのローウェはとんでもなく強いぞ。




# 他をよせつけな



**CHECK・1** チョークみたいな身体をしたボーナスくん、うさぎみたいなヤコブ、筋肉ムキムキのラスボス・フェルデン、謎の元気なオヤジのローウェの4体のボスキャラが、対戦はもちろん、COM戦でも使用することができるのだ。特にCOM戦はサターン版になかったオマケだけに、PSユーザーは得した気分！










## COM戦でも！

◀▲PS版は、サターン版ではできなかったボスキャラを使用してCOM戦をプレイすることが可能になっているのだ。でも、ヤコブとボーナスくんでクリアするのは大変そうだ。ガンバレ!!

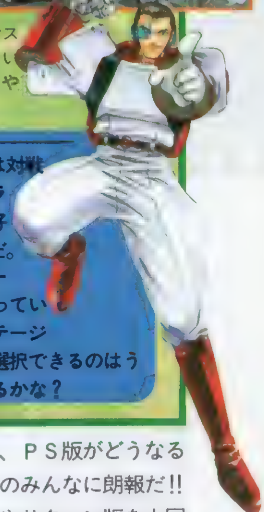




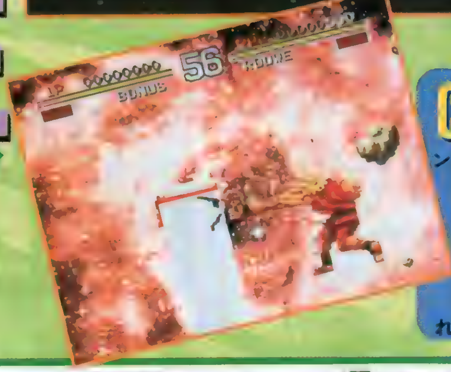





◀▲対戦プレイで、好きなステージが選べるのはうれしい。ボスステージもいいけど、やっぱルーミステージかな。



## STAGE セレクト



**CHECK・2** サターン版では対戦時のステージがランダムで決定していたが、PS版は自分の好みのステージを選択することができるのだ。通常のステージはもちろん、対戦用ステージやボスのステージも選べるようになっているぞ。キャラクターだけでなく、ステージにも個人の好みがあるから、自由に選択できるのはうれしいところ。これで対戦がより楽しくなるかな？

# い充実のPS版！

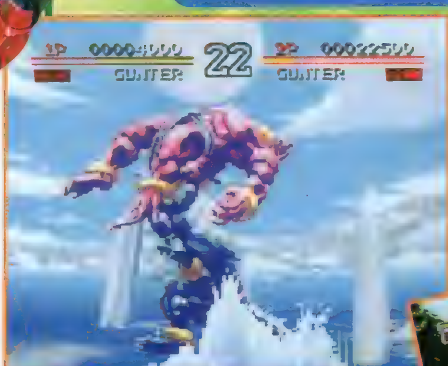
サターン版が先行発売され、PS版がどうなるのか不安に思っていたファンのみんなに朗報だ!! PS版は、NEO・GEO版やサターン版を上回る充実した内容で、楽しみもグーンとアップしているぞ。間違いなく最強のデキだ!!



**CHECK・3** グラフィックはもちろん、キャラクターパターンから必殺技、隠し必殺技までほぼ忠実に移植されている。処理落ちや画面が止まるなどといったことは一切なく、快適にプレイできるぞ。サウンド面も強化され、CDオーディオで収録されている音はクリアだし、アレンジとオリジナル版の2種類が用意されている点も魅力だ。ちゃんとルーミステージの歌も収録されて、ファン納得の完成度になっている。

## PERFECT 移植！







▲▶CDのアクセス時間（ロード中にはデモグラフィックが表示）も気にならなくて快適。これは文句のないデキなのだ。







かちなのだぁ〜

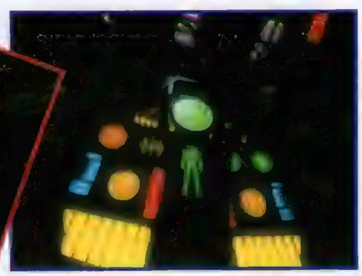



## 『Ver.2.0』のオープニングを飾る超ド迫力のCGムービーに迫る!!

# 機動戦士ガンダム Ver.2.0

ガンダムの出撃シーンを再現したオープニングのCGムービーは、ファンならずとも必見という素晴らしい仕上がり！　ガンダムの装甲のゆがみや塗装がはげている部分はもちろん、そのほかのあらゆる部分がTV版そのまま…いやそれ以上の完成度なのだ。しかもこのムービーが流れている間には、TVアニメと同じようにセイラさんやオペレーターの声が入るぞ。もう完璧！



◀コックピットにあるたくさんの計器類にランプがともるシーン。出撃直前にはアムロの「いきま〜す！」という声もTV同様に再現されているぞ。



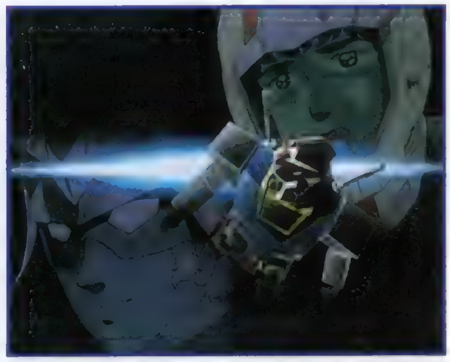
◀胸部の放熱ファンから廃出された熱がユラユラと立ちのぼるシーン。このときには、「プシュ〜！」っという効果音もバッチリ入っているのだ。

| ジャンル | 3D・STG | 価格 | ¥6,800 |
|---|---|---|---|
| メーカー | バンダイ | 対応周辺機器 | メモリーカード |
| 発売日 | 3月29日 | | |

基本操縦マニュアルついに入手!

# キミはバージョンアップされたガンダムを乗りこなせるか…!?

基本的な操縦方法や攻撃法をしるした「Ver.2.0」版の最新マニュアルをついに入手！　前作からの変更点や新たにパワーアップされた部分などが続々と明らかになったのだ。そこで今回は、これらの重要ポイントをチェックしていくとともに、実際にガンダムを動かしたときの操作感覚についても紹介していくぞ。コレさえ読めば新たなガンダムの勇姿が見えてくるハズ……！



▲ステージクリアに挿入される一枚絵も魅力たっぷりなのだ。

## 操縦法　敵を正面に捕捉してロックオン！

まずロックオンシステムについて簡単に紹介していこう。ロックオンとは、敵を自動的に追跡してくれる攻撃サポート用のシステム。真正面にいる敵1体を〝ロックオン〟すれば、その敵が多少動いたとしても自動的にモニター内に捕捉し続けてくれるのだ。このシステムを活用すれば、いちいち敵の移動した方向を向いて、狙いをつけるという手間をはぶくことができるので、戦闘がかなり楽になるぞ。

ロックオンする2つの必要条件、「敵をモニターの真正面に捉える」ことと「敵がレーダー上に赤い点で表示されるようにする」ことも変更されておらず、前作と同じだぞ。だから前作をプレイした人なら、まったく違和感なくこのシステムを使いこなせるハズだ。

今回の戦いは前作以上の激闘になりそうなので、このシステムはかなり重要視されるだろう。



### レーダーに注目！

◀コックピット画面にあるレーダー。ガンダムの周囲にいる敵は、ここに赤色、青色、黄色の点で表示されるぞ。敵が真正面にいて、赤色の点で表示されていればロックオンが可能！

### ロックオン!



▶ロックオンした敵は赤い丸印でメインモニターに表示される。敵がスピーディーに動き回ったり、ガンダムの頭上を飛び越えたりしない限り、自動的に真正面に捕捉し続けるのだ。

## 注　ジャンプの仕様が変わった！

前作ではボタンを2回押し、2段ジャンプを使って跳び上がるようになっていたよね。それが今回の「Ver.2.0」では、ボタンを押し続けているだけで、ジャンプの限界点まで跳び上がれるようになっているのだ。このおかげで、ジャンプ中に地上の敵を攻撃したり、空中の敵に戦いを挑むことが、簡単にできるようになったぞ。ちなみにジャンプ中にボタンを離したり、ジャンプの限界点にくると地上に降りるぞ。



▲ジャンプボタンを押し続けている限り、限界点までグ〜ンと跳び上がる。空中の敵にも戦いを挑めるようになったぞ。

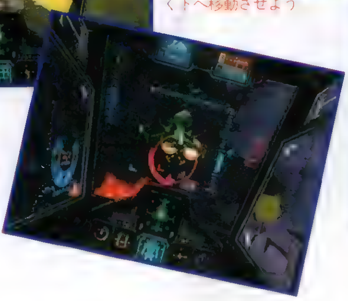
## 攻撃法　敵との距離を見極め武器をチェンジ！

敵をロックオンしたら、いよいよ攻撃だ。使用できる武器は前作からの4種類プラス、新たにビームジャベリンを加えた全5種類！　この中から選んで敵を攻撃することになるぞ。前作から引き続き登場している武器の変更点だけど、いまのところは特に大きなものは見当たらない。たとえば、ライフルは16発撃つと一時的に撃てなくなったり、バズーカは水中では使えない……などなど、ほとんど前作と同じだ。新しく加わったビームジャベリンは、サーベルを装備して敵をロックオンし方向キーの↑＋攻撃で使えるようになる。新兵器の登場で、前作とはまったく違った戦いが楽しめそうだぜ。



### 地上戦

◀マゼラトップは地面スレスレを飛行しているため、攻撃しにくい。照準を素早く下へ移動させよう



### 空中戦

▶ハイジャンプが可能になったため、空を飛ぶトップもロックオンすることができるのだ。

**ビームライフル**

いちばん使用頻度の高い中・長距離戦用の武器。敵にヒットするまでの距離によって威力が変化するようになったぞ。

**ビームサーベル ビームジャベリン**

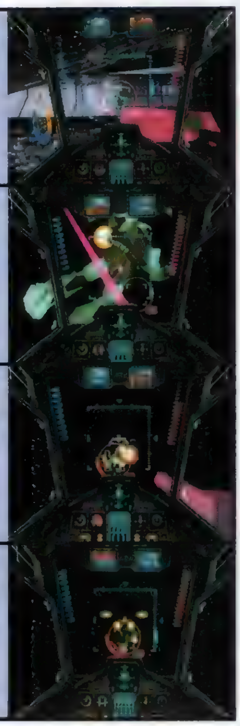
最高の攻撃力を誇るが攻撃範囲が狭いのが難点。今回はジャベリンにもなるので、攻撃範囲の狭さが克服されるかも…。

**ハイパーバズーカ**

弾頭が炸裂し、広範囲の敵を巻き込む特性は前作同様。水中戦を除く、ほとんどの戦いで使用する武器になるだろう。

**バルカン**

前作と違い、ボタンを押している間は連射状態になるぞ。威力は弱いが、連続で当てれば敵の足止めが可能だ。



## 『ガンダム』こだわり隊

今回の「Ver.2.0」で1番変更されたと思われるのが、ガンダムのアクションスピード。前進・後退はもちろん、敵をロックオンしたときに振り向くスピードなども、すっごく早くなっているのだ。言うなればは前作のガンダムはマグネットコーティングされる前で、今回がされた後って感じかな。とにかくテキパキと思い通りに動いてくれるので、敵をガンガン撃破することができちゃうぞ。あと、もうひとつパワーアップしているのが宇宙空間での画面スクロール。グルグル回転したり、天地が逆になったり（もともと宇宙に天地はないが…）といったガンダムの動きが、背景や戦艦などの対象物によって、上手く表現されているのだ。ちょっと酔いそうだけど、実際に宇宙空間で戦っているような感覚が味わえる仕上がりになっているぞ



# 美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦

ハイクオリティのCGムービーやモーションキャプチャーで描かれる対戦バトルなど、PSならではのパワーアップが魅力の『真・主役争奪戦』。今号ではこのゲームのメインであるストーリーモードで勝ち抜いていくコツを伝授するぞ。

## ストーリーモード攻略のツボ お気に入りの戦士に「最強」の称号を！

このゲームは他の対戦格闘と違い、必殺技の乱打戦をいかに制すかが勝利のポイントとなっている。特にオートモードの場合はボタン一発で４種類の強力必殺技をガンガン打ちまくれるのだから、必殺技が戦いの中心となってしまうのはどうしても避けられない。

いかに相手の必殺技をしのぐか……これを頭においてアビリティカスタマイズを工夫し、キャラの特徴に合わせた戦法で戦いに挑もう！

### アビリティカスタムのここを押さえろ！

バトルの行方を大きく左右するのが、このゲーム独特の〝アビリティカスタマイズシステム〟だ。パンチ・キック・投げ技・防御・体力・おちゃめ・必殺技・超必殺技の８つの能力値について、計20のボーナスポイントを１つにつき最大15まで割り振って、パワーアップできるのだ。

パワーアップのパターンはプレイヤーなりの戦い方に合わせるのがベストだが、必ず押さえておきたいのは体力の強化だ。必殺技のぶつけ合いが戦いの主体となるゲームだけに、体力は少しでも多い方がいい。できれば最低５ポイントは体力に割り振るようにするといいぞ。

#### タフネスで勝負！



▲このカスタマイズなら相手の必殺技のダメージを通常技レベルに落とせる。

**体力15&防御5**

戦闘に勝つために重要なのは〝相手の必殺技をいかにさばくか〟だが、すべての必殺技を完璧によけたり、ガードするのは至難の技。特に超必殺技はいずれも強力なので、一発でもくらったら形勢逆転される可能性大。でも、このカスタマイズなら体力が３割ほど増加し打たれ強さも上がるので、超必殺技を１〜２回受けても確実に持ちこたえられるぞ。

#### オートでは一発にかけろ！



▲相手に必殺技を出すスキを与えず、ガンガン攻めこんで速攻を決めろ！

**必殺技15&体力5**

体力重視のカスタマイズは「通常技でつなぎ必殺技でとどめを刺す」という、正統派の対戦格闘パターンで戦う際には有効だ。でも、LR&攻撃ボタンですべての必殺技が出せるオートモードで戦うなら、必殺技強化のカスタマイズをした方がいい。

威力をとことん上げた必殺技の連続攻撃を仕掛けて、相手の体力を速攻で削りまくるのだ！

### キャラの特性をバッチリつかめ！

ストーリーモードで使えるセーラー戦士は、原作&アニメ本編のメインキャラである６人だ。劇中と同じように、ゲームのセーラー戦士にも技や戦闘力にそれぞれ個性がある。これを理解して戦わないと、勝ち抜くことは不可能だぞ。

このゲームを遊ぶ人の多くは、キャラの性能ではなく好きなキャラを選ぶはず。コイツで戦うと決めたら、早めにキャラの長所と短所を見つけだし、それを生かした戦闘パターンを開発しよう。



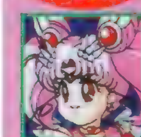
▲ちびムーンの長所はその小ささ。軌道の高い技は何もせずにかわせるぞ！

**Sセーラームーン**



総合的な戦闘力は高いが、どの必殺技も出るまでの硬直時間が長いのが難点。必殺技を使うときは常に間合いを長く取るようにしよう。

**Sセーラーちびムーン**



戦闘力は低いが、チビゆえにたいていの大技は何もしなくてもかわせるのだ。これを生かし、相手の必殺技の硬直時間につけ込みつつ攻めよう。

**セーラーマーズ**



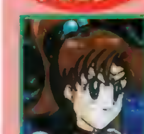
バランスのとれた戦闘力を持った最強のキャラ。飛び込みながら蹴りを放つファイヤーヒールドロップは、相手との間合いを詰めるのに最適だ。

**セーラーマーキュリー**



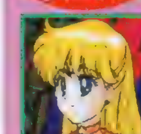
使い勝手は悪くないのだが、全体的に非力なのがつらい。リーチの長いしゃがみ大蹴りで相手の動きを止め、必殺技でダメージを与えていこう。

**セーラージュピター**



体が大きいので当たり判定はでかいが、技の威力は高く出るスピードも早い！　特に超必殺技は全画面に攻撃できるので使い勝手は最高だぞ。

**セーラーヴィーナス**



飛び道具・対空・二段攻撃と技のバリエーションは一番豊富。さらに大パンチはチェーン攻撃となっているので、リーチの長さは６人中１番だ。

# ヒロインの座をはばむ強敵！外惑星4戦士を倒せ！

ストーリーモードで自キャラ以外の５人を倒すと、続いて登場するのが外惑星戦士たちだ。

原作やアニメを見ていた人ならわかるだろうけど、この４人の強さはケタはずれ！　ゲームでもそれは忠実に再現されているので、何の考えもなしに戦ったら負けるのは確実だ。

でも各キャラの警戒すべきポイントさえ押さえれば、勝つチャンスは十分にある。アビリティカスタマイズでは、なるべく体力か防御にポイントを回して必殺技対策を整え、あとはチャンスを逃さず、的確に攻撃を決めるように心がければヒロインの座はもらったも同然だぞ！

## SAILOR URANUS

### 電光石火の連続攻撃に気をつけろ！

総合的なバランスで見ると、外惑星戦士最強といっても過言じゃないのがこのウラヌスだ。

必殺技もさることながら、最も注意しなければならないのが、ハイスピードで繰り出してくる通常技の連続攻撃！　一気に間合いを詰め、何発もの蹴りとパンチを的確なコンビネーションでたたき込み、体勢が崩れたところに必殺技……このパターンにはまったら、あっという間に体力を削られるぞ。とにかく防御を固めて、攻撃の合間を的確に突こう！





▲ウラヌスの超必殺技〝スペースソードブラスター〟は、巨大な光の刃が高速で迫ってくるぞ！

## SAILOR NEPTUNE

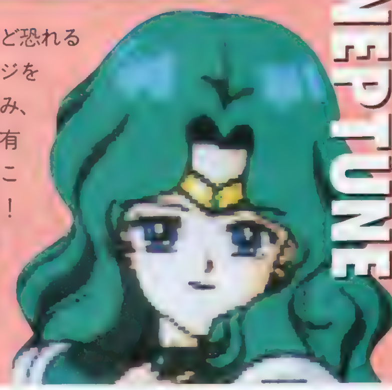
### 優雅なお嬢様は殴り合いが苦手？



◀超必殺技〝サブマリンリフレクション〟は攻撃範囲が広いので、かわすタイミングが重要だ。

ウラヌスの苛烈な攻撃と比べると、ネプチューンにはいささか拍子抜けするかもしれない。動きや技のスピードは並だし、通常技の威力も思ったより低いので、他の戦士ほど恐れることはない。多少のダメージを恐れず、ふところに飛び込み、格闘戦を仕掛ければかなり有利に戦えるはず。でも、ここでなめると痛い目に会うぞ！

必殺技の破壊力は他の戦士同様大きいし、対空技を持っているので不用意につっこむのは禁物だ。



## SAILOR PLUTO

### リーチの長さと2回転攻撃に要注意



▶画面の半分以上の高さを占める〝クロノスタイフーン〟。ヘタによけずに防御しよう。

プルート攻略のポイントは、リーチの長い攻撃の数々に気をつけることだ。

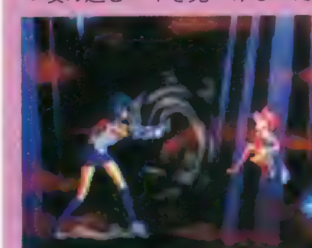
足が長い上に杖状の武器を使って攻めてくるので、なかなかふところに飛び込みづらい。さらに必殺技〝デッドスクリーム〟がクセ者。ゆっくり一回転してエネルギー球を打ち出すため、回転中は硬直時間のように見える。だが、この回転にも当たり判定があるので、ヘタに近づくとよけいなダメージをくらうぞ！



## SAILOR SATURN

### 多彩なカウンター技が怖い最後の敵

原作では世界を破壊したセーラーサターン。ゲームではそこまで破壊的ではないがかなりの攻撃力を秘めている。まず通常技のスピードが速く、ウラヌスほどではないが連続攻撃をよく出してくる。巨大な鎌を持っているし、リーチもあるのでウラヌスより怖いかも。さらに一定時間周囲にバリアを張る〝サイレンスウォール〟と、対空技〝デスリボンレボリューション〟の２大カウンター技も持っているので、容易に近づかず、間合いを保ちつつ攻め込むスキを見つけるのだ。


▲軌道は単純だが破壊力は絶大な〝サイレンスグレイブサプライズ〟。くらったらひとたまりもないぞ！




電撃コミックス
はたいて、しばいて、お楽しみはこれからよっ
爆れつハンター
7
原作／あかほりさとる　作画／臣士れい
キャロットたち法族狩り(ソーサラーハンター)5人と、
宿敵ザッハ・トルテとの闘いがついに始まる…！
3/27発売
予価560円
TVアニメ絶好調放映中!!
毎週火曜日　テレビ東京系
夕方6時から6時半
コミックは「電撃コミック ガオ!」(毎月27日発売)で好評連載中!!
オエドの町はあたしがこわす守る！
電撃コミックスEX
JAJA姫武遊伝！
1
作画／衣谷　遊
原作／中村うさぎ
3/10発売
定価690円
魔界の5人の悪ガキ共が、
オエドの町を舞台に大暴れ。
マッドサイエンティスト平賀源内も乱入して、
抱腹絶倒のドタバタさわぎが繰り広げられる!!
コミックは「電撃少年」(毎月15日発売)にて好評連載中!!
宇宙と地球の平和を乱すものは、この私が許さない!!
スターピンキーQ
2
作画／只野和子
原作／眠田　直
絶賛発売中！
定価980円
①巻(定価980円)好評発売中！
いつか立派な女神さま！コミックス第2弾登場!!
女神天国(めがみパラダイス)
うらべ・すう
企画・原案
／女神天国建設委員会
絶賛発売中！
定価980円
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

電撃攻略王

ウラワザを知り尽くした"電撃"がキミに贈る!!

# 電撃ウラワザ王

## '96-'97年完全版

3月22日発売予定

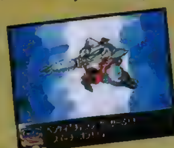
### 電撃ウラワザ班特別編集

- ●1,100タイトル以上をオールカラーで大紹介!!
- ●スーファミから新世代機まで、主要9機種を完全網羅!!
- ●96年末に数多く発売された話題の大型ソフトも緊急収録!!

*ドラゴンクエストVI、ヨッシーアイランド、ドンキーコング2、聖剣伝説3、ときめきメモリアル、リッジレーサーレボリューション、バーチャコップ、他多数…*


セガラリー


闘神伝2


第4次スーパーロボット大戦S


バーチャファイター2



## 第4次スーパーロボット大戦S

SUPER ROBOT WARS IV SCRAMBLE

完全攻略ガイド PS版

電撃プレイステーション特別編集

編集協力/B-CLUB　定価890円（税込）

プレイステーションへの待望の移植による、新規グラフィックや追加マップも完全フォロー！これさえあれば徹底的に楽しめる!

絶賛発売中

## 今回の電撃スーパーファミコンは特集主義だ!!

**特集1** 豪華新着RPG5本新情報満載

超期待のRPG情報!!

- トレジャーハンターG
- ルドラの秘宝
- ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
- ダークハーフ
- 大貝獣物語2

**特集2** 発売日決定!?注目ハードのウラのウラ

NINTENDO64徹底分析

**特集3** 競馬雑誌には負けません!

ダービースタリオン96最新攻略

**特集4** まだまだあった、こんな事実あんな謎!?

ドラゴンクエストVI究極の謎



とじこみ付録 マリオRPG攻略マニュアル

急告!!

4月からかわります

4月20日発売

N64情報めいっぱい

電撃NINTENDO64

# 電撃スーパーファミコン

お待たせしました! 第4号は3月22日発売です!!



発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

# 電撃PlayStationF2 読者プレゼント

電撃プレイステーションをいつも応援してくださっている読者の皆さまへの感謝を込めたプレゼントです。今回は格闘ゲームの特集号ということでそれ関係のグッズ中心のラインナップになっています。

## 応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、174ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は7月号(6月30日発売)で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、できるだけ正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。



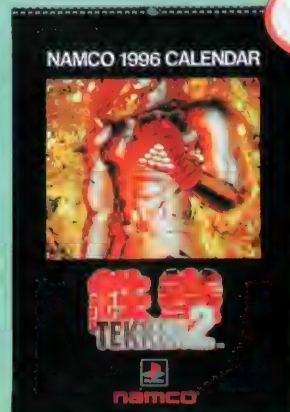

5名

①ファイティングスティックPS
(提供／ホリ電機)




10名

②アドヴァンストV.G.ポスター
(提供／TGL)




10名

③鉄拳2家族カレンダー
(提供／ナムコ)







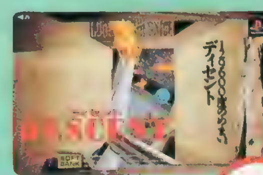
④⑤⑥アドヴァンストV.G.セル画
(提供／TGL)

各1名



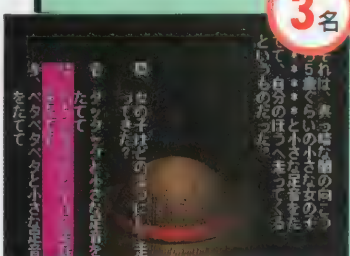
20名

⑦あすか120%ポスター
(提供／ファミリーソフト)




5名

⑧ディセントテレカ
(提供／ソフトバンク)



3名

⑨ソフト ザ・心理ゲーム
(提供／ヴィジット)



3名

⑩ソフト CG昔話じいさん2度びっくり
(提供／アイデアファクトリー)



3名

⑪ソフト 厄(YAKU)
(提供／アイデアファクトリー)




2名

⑫ディセントTシャツ
(提供／ソフトバンク)

**プレゼントのいろんなコト** ❶番のプレゼントはPSの格闘ゲーム用ジョイスティックとしては1番人気を誇るホリ電機製のファイティングスティックPS。材質や操作感覚がゲームセンターのものかなり近いという定評があるもの。※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



# 記憶素子 2

メモリーF2

人気格闘はここを見ればOK！ ウラワザ、コマンド、コンボに攻略、これだけ見れば完璧なのです！ 買ったけど……1度も勝てない、運でしか勝てない！ そんな勝てない貴方のためだけに、メモリーF2は存在します

- ストZERO
- 闘神伝2
- 水滸演武
- 豪血寺2
- ファイプロ
- 負けるな魔剣道2
- 忍空
- etc……

イラスト／七瀬葵

# ストリートファイターZERO

家庭用ならではのトレーニングモードは、初級者から上級者までみんなの役に立つという優れもの。このモードで連続技を見つけたり、腕を磨いて、アーケードモードや町のゲーセンで腕試しをしよう！

| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | ¥5,800 |
|---|---|---|---|
| メーカー | カプコン | 対応周辺機器 | メモリカード(1ブロック)<br>2P対戦可 |
| 発売日 | '95年12月22日(発売中) | | |

## オートマチックモードは便利!?

オートガードとカンタンコマンドという2つの恩恵が受けられるオートマチックモード。勝手にガードしてくれたり、ボタンを2つ押すだけでスーパーコンボを出せたりと、いいことばかりに感じられる。しかし、スーパーコンボはレベル1のものしか使えないし、オートガードも「回数制限がある」、「しゃがんでいても勝手に立ちガードをしてしまう」、「喰らってもあまり痛くない弱攻撃でも勝手にガードしてしまう」といった欠点があるのだ。だから上級者がオートマチックモードを使っても弱くなっちゃうし、初心者もオートマチックモードには手を出さない方がいいだろう。マニュアルモードでプレイした方が、絶対に早く上達するしね！



◀オートガードは回数に制限がある。規定回数分ガードしたら、あとは自力でガードしなくちゃいけないのだ。




▶まだ見たことのないスーパーコンボを出したいときなんかは、オートマチックモードで模擬対戦（VSで技を練習する）してみるといい。必殺技を出してゲージを溜めたら、カンタンコマンドでスーパーコンボを出そう。

## 『ストZERO』のシステムをしっかりと把握しておこう！

### 基本中の基本、投げ技＆つかみ技

方向キーを入れつつ強パンチなどを押すと、投げ技を出すことができる。威力も結構あるため、相手がガードばかりしているようならば投げてしまおう。キャラによっては空中投げやつかみ技といった特殊な投げ技も使えるので、自分の使うキャラが持っている技はすべて知っておきたい。連続技を狙っていたのに、方向キーを入れながらボタンを押してしまったために相手を投げてしまった経験を持つ人も多いだろう。連続技の方が大ダメージを与えられることが多いので、コマンドの入力には気をつけたい。相手に受け身を取られてしまうと、さらに攻撃力がダウンしてしまうぞ。



◀投げたい側に方向キーを入れて投げるのが基本。




◀ほぼ同時に投げを打つと、このように受け身を取る。

### 気絶したときは、ひたすらボタン連打！

相手の攻撃を連続して受け続けると気絶してしまう。こうなるとしばらくの間、棒立ち状態になってしまい非常に危険だ。すぐに方向キーをグルグルと回しつつボタンを連打し、気絶状態から少しでも早く回復するようにしよう。相手につかみ技をかけられたときも同様だ。

また、技の中にはボタンを連打することで攻撃力をアップさせられるものもある（ナッシュのソニックブレイクや、ケンの神龍拳などがその代表例）。これらの技を出したときには必死にボタンを連打して、少しでも多くのダメージを与えられるように努力しよう。




◀キャラの頭上にヒヨコなどが回っているときは無防備。




◀つかみ技からもボタンを連打することで早く脱出できる。

### 空中でガードできる技とできない技の差

飛び道具やジャンプ攻撃などは空中でもガードすることができる。しかし地上から出した技や一部の必殺技は、いくらガード方向に方向キーを入れておいても喰らってしまうのだ。ただし、必殺技の中には技をガードするタイミングによって空中ガードが可能なものもある。それだけに、飛びこむときは（攻撃するしないに関らず）常にガードするクセをつけておこう。



▲地上から出された技は空中ガードできない。このように落とされてしまうのだ。

### ダウン回避コマンドを有効に使おう

昇龍拳やしゃがみ強キックなどのダウンさせられる攻撃を喰らっても、すかさず〝←↙↓＋パンチ〟というコマンドを入力すれば、前転起き上がりをしてくれる。ダウンさせられると戦いの主導権を握られてしまう（間合いを調節されたり、こちらの起き上がりに攻撃を重ねられたりする）ので、まずいと思ったらすぐにダウン回避コマンドを入力するようにしよう。




▲空中ガードをした後にもダウン回避コマンドは使える。うまく使いこなそう。

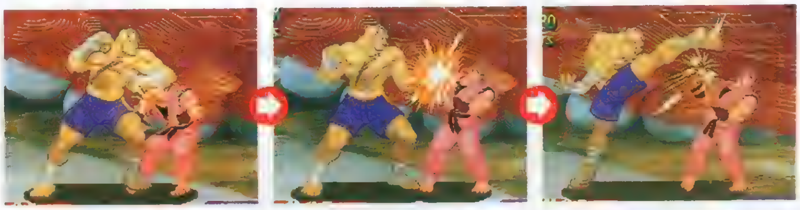
# ZEROコンボを有効活用し、より大きなダメージを与えられるようにするのだ！

通常技を間髪入れずに出すことで、連続技にまで昇華してしまうのがＺＥＲＯコンボの基本概念だ。ただしどの技からどの技につながるのかはキャラによって異なるため、ここで「これが役に立つ」といった感じに紹介することはできない。しかし、弱攻撃から中攻撃、中攻撃から強攻撃といった組み合わせがＺＥＲＯコンボの中心になっていることは間違いないので、いろいろと試してみよう。もっとも、一口に弱攻撃といっても立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチ、立ち弱キック、しゃがみ弱キックと４種類もあるため、試すのも大変かもしれないが……。各技のリーチや攻撃個所をチェックしつつ、トレーニングモードで自分なりのＺＥＲＯコンボを根気よく探していこう。

打点を低くしたジャンプ攻撃は、そのまま弱攻撃につながることが多い。慣れてきたらジャンプ攻撃からＺＥＲＯコンボをスタートさせてみよう（ＺＥＲＯコンボがほとんど存在しないベガでさえ、ジャンプ弱キック、しゃがみ弱キック、立ち弱キックとつなげることで３ヒットコンボになるのだ）。同時に、最後の通常技をキャンセルして必殺技を出すテクニックも試してみよう。

下はＺＥＲＯコンボだけで構成した基本例と、ジャンプ攻撃やキャンセル必殺技といった要素を取り込んだ応用例。このように、どんどんバリエーションを増やしていこう！

**基本例**



**応用例**



## 溜め技の暴発を防ぐ入力方法も覚えたい

溜め系のスーパーコンボは、←溜め→←→とか↙溜め↘↙↗といったコマンドになっている。単独で出すときには問題ないが、通常技を出した後に連続技としてつなげたい場合、別の必殺技が出てしまう（暴発する）ことがよくある。これを防ぐには、コマンド的に暴発しないタイミングで通常技を入力するか、スーパーコンボの入力方法自体を見直すしかない。

その入力方法だが、←溜め→←→ならば↙溜め↘↙→を、↙溜め↘↙↗ならば↙溜め↘↙↖で出してみよう。これだけで暴発する確率がグンと減るはずだぞ。



▲スーパーコンボはコマンド自体が長いため、先行入力しておかないと、まずキャンセルが間に合わない。

## スーパーコンボレベルゲージをうまく使おう

画面の下に表示されているスーパーコンボレベルゲージ。このゲームでは、このゲージをどう利用するかが勝敗にも大きく影響してくる。溜まったらすぐにレベル１のスーパーコンボを使う、溜め続けてレベル３のスーパーコンボを使う、溜め続けた後にレベル１のスーパーコンボを複数回使う、といったところが主な選択肢だろう。キャラや戦い方によってどれがベストかは異なるが、どんどん使っていくべきだろう。



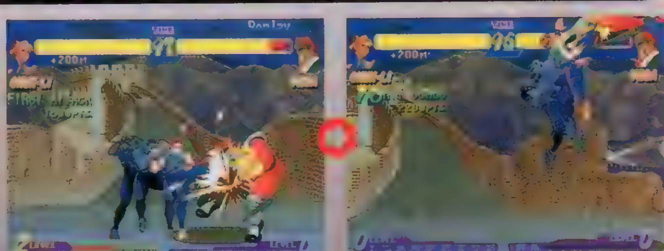
◀同じ技でも、レベルによってスーパーコンボの性質自体が変化するキャラもいる。自分が何をしたいのかよく考えて使うようにしたい。



▶リュウの真空波動拳はレベル１を何度も出した方が戦いやすい。ゲージが溜まりやすいキャラなので、レベル３になるまで待ち続ける必要はないだろう。

### キャラによってはこんな使い方も…

写真は春麗の千裂脚（レベル１）から覇山天昇脚（レベル２）へとつなげる10ヒットコンボ。このようにスーパーコンボからスーパーコンボへとつなげることも不可能ではない。



## ゲージを消費するZEROカウンターは積極的に狙うべきか？

相手の攻撃をガードした瞬間に←↙↓＋パンチ（キック）を入力することで、自動的に反撃するZEROカウンターを出すことができる。だが、技やキャラの組み合わせによってはうまく反撃できないことがあるし、スーパーコンボレベルゲージも使ってしまう。どうせゲージを消費するならばスーパーコンボを出した方がいいだろう。





◀反撃できる点はうれしいがゲージに余裕がない限り出すのはもったいない。

隠しキャラを含む

# 全13キャラで頂点を目指せ！

このゲームでプレイヤーが操ることのできるのは、最初から選べる10キャラ＋隠し３キャラの計13人。ここでは全キャラの基本戦法や役に立つ技、実戦で狙いたい連続技などを紹介していこう。基本的に、初心者でもしっかりと練習を積めば使えるようになるものを中心に紹介しているぞ。まだうまく連続技が出せないという人は、トレーニングモードで練習を繰り返そう！




右にゴウキ、ベガ、ダンの３キャラの出し方も紹介しておいた。敵として出てきたときには憎らしいヤツらだったけど、いざ自分で使ってみるとみんな魅力的なキャラばかり。83ページにコマンドリストも掲載しておいたので、ぜひ彼らを使ってみてほしい。アーケードモ−ドではエンディングもちゃんと入っているぞ。

**カーソルを「？」に合わせ、Ｌ２を押しながらコマンド入力**

| | | |
|---|---|---|
| ゴウキ | 【１Ｐ側】 | ←←←↓↓↓＋□△（１Ｐカラー） |
| | | ←←←↓↓↓＋×○（２Ｐカラー） |
| | 【２Ｐ側】 | →→→↓↓↓＋□△（１Ｐカラー） |
| | | →→→↓↓↓＋×○（２Ｐカラー） |
| ベガ | 【１Ｐ側】 | ←←↓↓←↓↓＋□△（１Ｐカラー） |
| | | ←←↓↓←↓↓＋×○（２Ｐカラー） |
| | 【２Ｐ側】 | →→↓↓→↓↓＋□△（１Ｐカラー） |
| | | →→↓↓→↓↓＋×○（２Ｐカラー） |
| ダン | | △□×○△（１Ｐカラー）※１秒以内に入力 |
| | | △○×□△（２Ｐカラー）※１秒以内に入力 |




## 最強の名は彼のために！

リュウとケンの長所を集めただけでは飽き足らないのか、個人専用の必殺技まで身につけている『ストＺＥＲＯ』最強のキャラクター。中でも空中で放つ飛び道具（斬空波動拳）は対戦、ＣＯＭ戦を問わず強力な武器となる。斬空波動拳とジャンプからの攻撃との２択を仕掛けるだけでも、相手はかなりのプレッシャーを受けるはず。もちろん、リュウたち同様に「豪波動拳で飛ばせて豪昇龍拳で落とす」という戦法も使えるため、ジャンプしなくとも十分強い。唯一のウィークポイントは防御力に難があること。



◀空中から斜め下に向かって飛び道具を撃つ斬空波動拳。弱〜強で軌道を変えられるため、これを連発しているだけでも相手はかなりいやがるはず。ただし足元にもぐりこまれてしまうと無防備状態をさらけ出してしまうため、乱発するのは禁物だ。

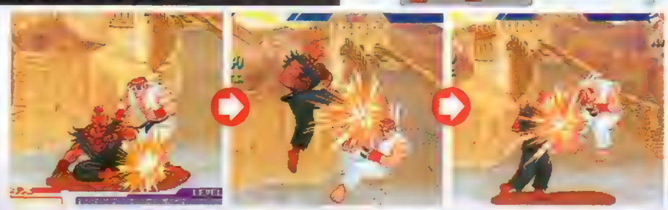


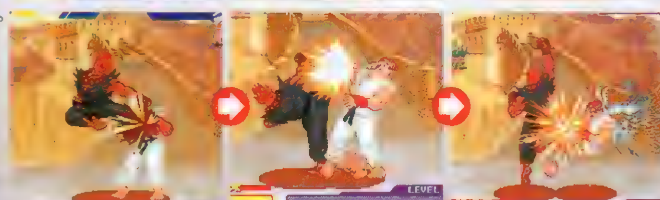
▶豪昇龍拳は無敵時間のある頼れる対空兵器。飛び込まれたらこれで迎撃しよう。下の連続技を見てもらえばわかるように、空中に吹っ飛んだ相手の追い打ちにも使用可能だ。

### ▼この連続技を狙え！

上はしゃがみ中キック、弱の竜巻斬空脚、豪昇龍拳とつなげるゴウキならではの３ヒットコンボ。竜巻斬空脚を中や強で出すと豪昇龍拳が当たらなくなるので注意しよう。この連続技の前にジャンプ強パンチを入れることも可能だ。

下はジャンプ強キックで飛びこみ、立ち強キック、強の豪昇龍拳とつなげる５ヒットコンボ。立ち強キックをキャンセルして豪昇龍拳につなげるところが、見た目にも無理があって気持ちいいぞ（笑）。

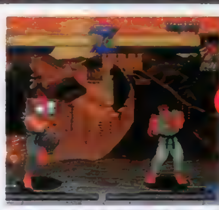




### これがウワサの瞬獄殺だ！

コマンドは以下のとおり。素早く入力することと、「➡」を一瞬だけ入れるのがコツ。ゲージがレベル３状態にないと出せないし、不発に終わることも多い（逃げられたり迎撃されたり）ため、意外と決めにくい。

**弱Ｐ、弱Ｐ、➡、弱Ｋ、強Ｐ**



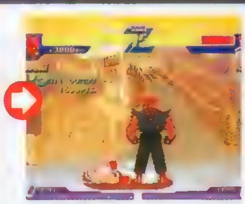
▲コマンドを入力し終えると、例によって画面が暗くなる。



▲阿修羅閃空を思わせる体勢で相手方向に移動していく。



▲画面が真っ白になり、打撃音のみが派手に聞こえてくる。



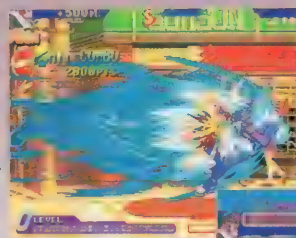
▲画面が元に戻ると、そこには倒れている相手の姿が！




## サイコクラッシャーが命

ベガは通常技から通常技につなげることがほとんどできない（しゃがみ中キックからの立ち弱キックなどがつながることはある）ため、個々の技で勝負することになる。しゃがみ中キック、ダブルニープレス、サイコクラッシャーといった技を中心に使っていこう。

一応「↙溜め↘↙＋中キック➡＋キック３つ同時押し」と操作することで、しゃがみ中キックをキャンセルしてのレベル３ニープレスナイトメア（９ヒットコンボ）を出すことも可能だ。もっとも、実戦向きとは言いにくいが……。



◀スーパーコンボのサイコクラッシャー。攻撃判定が非常に大きいため、よっぽどのことがない限り相手に大ダメージを与えることができる（もちろん、出すタイミングを読まれてしまうと、無敵技で迎撃されちゃうけど）。ゲージが溜まったら狙え。



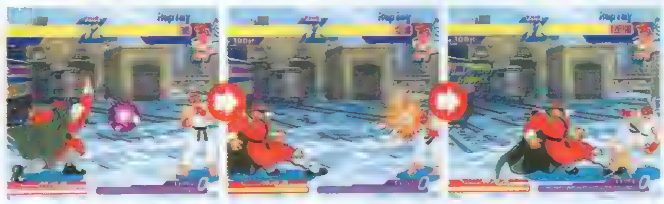
▶溜め技だけに使いどころが難しいが、間合いが離れたらサイコショットを出して構わないだろう。弱で出すとゆっくりと漂っていくので、それを追いかけていける。

### ▼この連続技を狙え！

上はジャンプ強キックで飛びこみ、しゃがみ中キック、ダブルニープレスとつなぐ４ヒットコンボ。通常技から通常技につなげることがほぼ不可能なベガにとっては、通常技をキャンセルしての必殺技が連続技の命綱なのだ。

下はちょっとずるい連続技。画面端の相手に弱のサイコショットを当て、しゃがみ強キックにつないでいる。相手が気絶でもしていない限り、実戦ではまずお目にかかれない連続技といえるだろう。










## 最弱キャラの意地を見よ

見た目や必殺技の名前＆コマンドを見て、リュウやケンにかなり近いキャラだと思うのが当たり前。だが、実際にダンを使ってみると、そのあまりの能力の低さに驚くはずだ。ほとんど飛ばない我道拳（波動拳）、無敵時間がほとんどない晃龍拳（昇龍拳）、なんとか飛び道具に見える震空我道拳（真空波動拳）、ほとんど前方に移動しない晃龍烈火（昇龍裂破）。攻撃力自体はそこそこあるので、うまく使えるような展開に持ち込もう。ダンのオリジナル技である断空脚をうまく使いこなすことが勝利への近道。



◀ダンの必殺技の中ではもっとも使える断空脚。単独で出すよりも、しゃがみ強パンチなどをキャンセルして出した方が確実性が増す。この技を弱で出すことで、飛び道具をすり抜けることもできる。こういったことも知識として覚えておきたい。



▶必勝無頼拳。前方に移動したりしない乱舞系のスーパーコンボなので、当てるのが難しい。しかし、ひとたび当たれば大ダメージが約束されるので、狙ってみたい。

### ▼この連続技を狙え！

上はジャンプ強パンチ、しゃがみ強パンチ、強の我道拳とつなぐ、リュウ・ケン風の連続技。我道拳は飛び道具でないため、攻撃判定の大きい強で出すようにしよう。

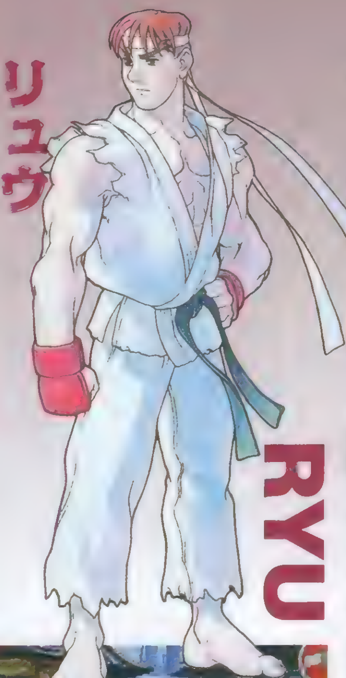
下はジャンプ強キックで飛びこみ、しゃがみ強パンチ、強の断空脚とつなぐ５ヒットコンボ。しゃがみ強パンチの前にしゃがみ弱パンチを１～２発はさむこともできる。最初のジャンプ強キックの打点をできるだけ低くするのがポイントだ。







# リュウ RYU



## 「飛ばさせて落とす」が基本

波動拳で相手の動きを牽制し、飛び込んできたところに昇龍拳を合わせるのがリュウの基本戦法。攻めに行くときはジャンプ強キック（強パンチ）からの連続技を狙いたい。ただし、同じことばかりしていると反撃されるので、空中竜巻旋風脚などもからめて使っていこう。

ゲージが溜まったならば、スーパーコンボの真空波動拳を出すのもいい。リュウは必殺技の使用頻度が高いこともあり、ゲージを溜めやすいキャラだと言える。それだけに失敗を怖れずにどんどん狙っていけるのだ。



◀「スト II」シリーズでは波動拳などをすり抜けられなかった竜巻旋風脚。だが、この「ＺＥＲＯ」では楽にすり抜けられるようになったのだ。昇龍拳と違って横方向にかなり伸びる（移動する）ので、追い詰められたときなどに威力を発揮する。



▶スーパーコンボの真空波動拳は、相手の飛び道具に合わせて出すのが基本。コマンド入力中にしゃがみ中キックを出し、そこからキャンセルして出すといった使い方もある。

### ▼この連続技を狙え！

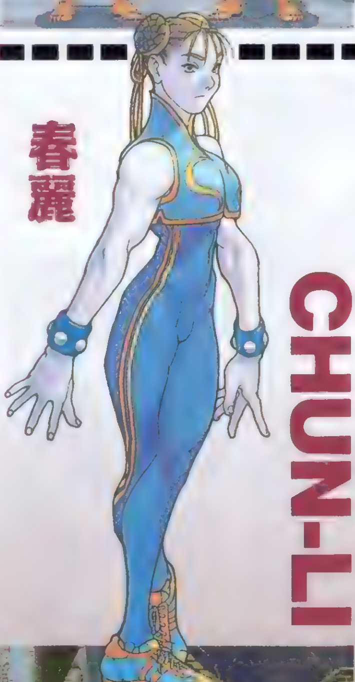


上は強パンチで飛び込み、しゃがみ強パンチ、強波動拳へとつなぐ３ヒットコンボ。すべて強の攻撃だが、意外と楽につなげることができる。飛び込み攻撃からの連続技は最初の技の打点が重要だ。リュウのジャンプ力や技を出すタイミングを覚えておこう。

下はしゃがんだまま弱キック、中キック、強キックを続けて出すという基本に忠実な連続技。写真では最初の弱キックを２発入れている関係で４ヒットコンボになっている。



# 春麗 CHUN-LI



## 動きの速さと手数で勝負

強力な必殺技が少なく、連続技も実戦で狙えるものが少ないため、「いかに通常技を駆使して戦うか」がポイントとなってくる。歩行スピードの速さを生かして適度な間合いをキープし、チクチクと攻めていくことになるだろう。もちろん、相手がガードばかりしているようならば投げにいくのもいい。また、空中投げの龍星落も意外と使えるので、狙ってみよう。気功拳と天昇脚はどちらも溜め技だが、必殺技の中では使い勝手のよい方。しゃがみパンチなどを出して牽制し、タイミングよく出していこう。



◀無敵時間こそ少ないものの、対空兵器として役立つ天昇脚。溜め技なのでいつでも出せるというわけではないが、しゃがみ攻撃などをからめることでうまく溜められるはずだ。ただし、真上方向にいる相手には当たらないので気をつけること。



▶スーパーコンボの千裂脚。無敵時間があるので、相手の飛び道具に合わせたりして使っていきたい。攻撃力に劣る春麗だが、さすがにスーパーコンボは破壊力バツグンだ。

### ▼この連続技を狙え！



上はジャンプ強キックで飛びこみ、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ中パンチ、強気功拳とつなげる４ヒットコンボ。気功拳は溜め技なので、ジャンプしたらすぐにしゃがみガード方向に方向キーを入れておくのがポイントだ。

下もジャンプ強キックからの連続技。しゃがみ中キックをキャンセルして強の天昇脚へとつなげている。最初の強キックの当たり方が浅いと天昇脚が空振りしてしまうので、十分に注意しよう。






## 必殺技はすべて溜め系

ガイルと同じ技をたくさん持っているので、『ストⅡ』シリーズでガイルを使っていた人ならばすぐに使いこなせるはず。それだけに「しゃがみガード状態を保ち、遠距離ではソニックブームを、近距離では足払い系の技を、飛び込まれたらサマーソルトシェルをそれぞれ出す」という待ち戦法も使えてしまう。必殺技が溜め系で、なおかつ使い勝手がよいためにこうなってしまうのだ。ただし、こればかりやっていると腕がどんどん落ちてしまうため、積極的に攻める練習をしよう。攻めても彼は強いのだ。



◀ナッシュの基本はやはりソニックブーム。牽制に、連続技のとどめにと使いみちは多い。攻撃しているときでも溜めるクセをつけておきたい。オートモードでプレイした場合、ソニックブームからのサマーソルトジャスティスといった連続技も可能。



▶対空兵器としておなじみのサマーソルトシェル。だが連続技に組み込むこともできる。ジャンプ強パンチ、しゃがみ中パンチ、サマーソルトシェルというガイル風な攻撃も。

### ▼この連続技を狙え！



上はジャンプ強キックで飛びこみ、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ中パンチ、ソニックブームとつなげる４ヒットコンボ。ジャンプ直後にソニックブーム用の溜めを始めるようにしよう。



下はジャンプ強キック、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ弱キックとつないだあと、強のサマーソルトシェルでしめる５ヒットコンボ。サマーソルトシェルの代わりに、スーパーコンボのサマーソルトジャスティスを使うことも可能だ。




## 相手が飛んだら昇龍拳！

基本的にはリュウと同じなので、彼の戦法が使える。ただし必殺技の性質などが微妙に異なっているため、違いを理解しておく必要はある。上昇時に攻撃判定があり、当たっても相手が倒れず多段ヒットする竜巻旋風脚がそのいい例だ。この技は性能的にケンの方が劣っているが、昇龍拳というリュウ以上に使える必殺技も存在する。横方向にかなり伸び、強で出すことにより３回まで当たるこの技を有効に使っていこう。

２種類あるスーパーコンボは、どちらも昇龍拳のバージョンアップ版。これも使えるぞ！



◀リュウとは異なる多彩なキック攻撃を持っているケン。中でも稲妻かかと割り（➡＋中キック）や鎌払い蹴り（中キック）は使いみちが多い。特に鎌払い蹴りは踏み込んで蹴る技なので当てやすい。キャンセルもかかるので、必殺技につなげよう。



▶ケンの代名詞ともいえる昇龍拳。出終わり（ジャンプの頂点）でもない限り空中でガードされることがないため、相手が飛んだら強の昇龍拳を狙おう。空振りには要注意。

### ▼この連続技を狙え！



上はジャンプ強パンチ、立ち強パンチ、強の昇龍拳とつなげるおなじみの連続技。ジャンプ強パンチを深めに当てることと、強パンチから昇龍拳へのつなぎがポイント。ケンを使うならばこれくらいは身につけておきたい。



下は通常技だけで構成している５ヒットコンボ。ジャンプ強キック、しゃがみ弱キック、しゃがみ弱キック、しゃがみ中キック、立ち強キックとつなげている。立ち強キックのリーチの長さがうれしい。





ガイ
GUY

## 身軽さを生かして戦おう

疾駆けからの首狩りと影すくい、武神イズナ落としと武神肘落としなどの2択攻撃が用意されている。対戦時はこれらの攻撃をうまく使い分けるだけで、相手を翻弄することができるはず。ただし同じことばかりやっていると、いかに2択攻撃だといっても簡単に返されてしまうので気をつけよう。

ガイはジャンプ力がありすぎるため、ジャンプ攻撃を狙ったところに当てるのが難しい。ジャンプするのは必殺技のときだけにし、極力歩いて移動するようにしたい。



◀武神イズナ落としは相手を飛び越した瞬間にパンチボタンを押すことで出せる投げ技だ。相手に近づいたからといってすぐにボタンを押してしまうと、コマンド内容が同じ武神肘落としの方が出てしまうので注意しよう。あわてないことが大切だ。



▶武神旋風脚。出かかりに無敵時間のある上昇系の必殺技で、弱なら1発、中なら2発、強なら3発の蹴りがヒットする。ガイの対空兵器ではあるが、過信は禁物だ。

### ▼この連続技を狙え！

上は「武神獄鎖拳」という専用の名前もついている4ヒットコンボ。立ち弱パンチ、立ち中パンチ、立ち強パンチ、立ち強キックと当てる、『ファイナルファイト』でも彼が見せた連続技だ。



下はジャンプ強キックで飛びこみ、しゃがみ弱キック、立ち中パンチ、立ち強パンチとつなぐ4ヒットコンボ。最後の強パンチをキャンセルして首狩りにつなげることで、6ヒットコンボにすることもできる。ぜひ狙ってみよう。





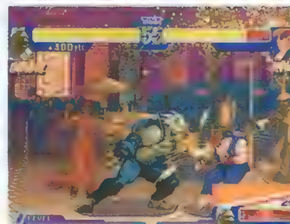


BIRDIE
バーディー

## 突進系の必殺技を生かせ

大きな体とスローモーな動きが特徴のバーディー。しかしブルヘッドやブルホーンといった突進系の技があるため、少しくらいの距離ならばすぐに詰めることができる。立ち強パンチなどリーチの長い技もあるから、あせらずに少しずつ間合いを詰めていくようにしよう。ジャンプ攻撃が当たるくらいからが勝負だ。

スーパーコンボのザ・バーディーにはかなりの無敵時間が存在する。レベル3で出すとリュウの真空波動拳をそのまますり抜けて攻撃を当てることも可能なほど。うまく利用したい。



◀無敵時間があるブルホーン。「パンチかキックを2つ以上押して離す」というコマンドはかなり独特だが、その性能を考えるとうまく使いこなせるようになっておきたい。押すボタンによって移動距離が微妙に変わるので上手に使い分けよう。



▶コマンド投げのマーダラーチェーン。方向キー1回転+パンチという複雑なコマンドと、出るまでにやや時間がかかるといった欠点はあるが、積極的に狙いたい技だ。

### ▼この連続技を狙え！

上はジャンプ強キックで飛び込み、しゃがみ弱キック、ブルヘッドへとつなげる3ヒットコンボ。ブルヘッドの溜め時間を作るのが意外と難しいバーディーだが、この連続技でならば少し練習するだけで出せるようになるだろう。



下は立ち強パンチをからめた連続技。ボディプレス（空中で↓+強パンチ）でめくり、そこからしゃがみ中パンチ、立ち強パンチ（2ヒット）とつなげている。ボディプレスが決まるかどうかがカギ。





SODOM
ソドム

## 強キック攻撃を生かせ！

体が大きく、しゃがんでも当たり判定が大きいため、相手の攻撃を確実にガードできるようにするところから始めよう。ソドムの戦いのカギを握るのは、意外にも(!?)通常技の強キック。リーチや攻撃判定が強い立ち強キックと、飛び道具を無効化することのできるしゃがみ強キック（スライディング）を使いこなせるようになろう。必殺技には投げ技も多いが、あまり固執する必要はない。ジゴクスクレイプやダイキョウバーニングといった技を中心に、ブツメツバスターなどを織り混ぜて戦っていこう。



◀スーパーコンボのテンチュウサツを出すためには、方向キーを2回転させる必要がある。しかし決まればそれだけの労力に見合うダメージを与えることができるので、ソドムを使うならば練習しておきたい。レベル3で出すと相当減らせるのだ。



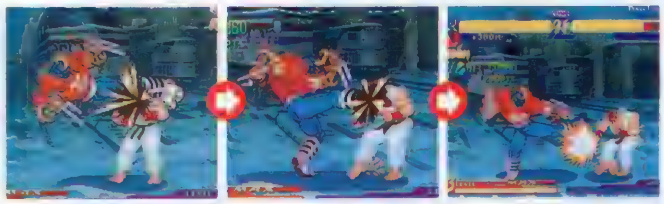
▶しゃがみ強キックのスライディング。飛び道具をくぐれるところが、体の大きいソドムにとっては非常に大きい。やや離れた間合いから出せば、奇襲攻撃としても使える。

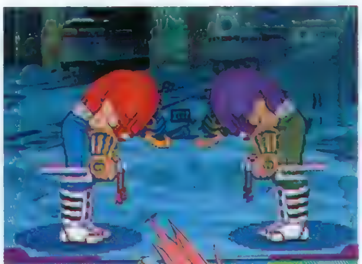
### ▼この連続技を狙え！

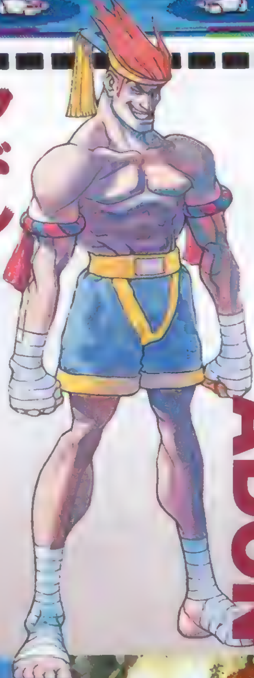
上は立ち弱キック、立ち中キック、しゃがみ強キックとつなぐ3ヒットコンボ。最後を立ち強キックに入れ替えても、もちろんつながる。



下はジャンプ強キック、立ち弱キック、立ち中キック、立ち強キックとつなげる4ヒットコンボ。ジャンプ強キックを当てる位置によっては、立ち強キックが空振りすることもあるので気をつけよう。腕に自信のある人は、ここからさらに必殺技のダイキョウバーニングにつなげてみよう。







アドン
ADON

## 必殺技に頼りすぎるな！

通常技は出るまでに時間のかかるものが多いが、必殺技は逆に素早い動きのものばかり。しかもトリッキーな動きをするものが多いので、相手の意表をつくように出していこう。とはいえ、高レベルのＣＯＭや対戦慣れしている人が相手だと、必殺技の弱点（弱攻撃で止められたり、避けられて無防備状態をさらけ出すハメになる）をつかれてしまうので、多用は禁物だ。しゃがみ弱キックや立ち中パンチといった通常技を当て、そこから連続技を狙っていくのがある意味でもっとも確実だろう。



◀立ち強キック。強の攻撃だけに出るまでがやや遅いものの、このリーチと攻撃力は見逃せない。当たるか当たらないかの間合いで出して牽制したり、相手の技の空振りに合わせたりと、使い方は様々。連続技のとどめとしても使える。



▶ジャッティングキック（↘＋中キック）は早めに出すことで対空兵器となる。相手の攻撃に潰されることの多いライジングジャガーよりも、こちらを使うようにしよう。

### ▼この連続技を狙え！

上は立ち中パンチからのライジングジャガー。手軽な3ヒットコンボだ。



下は手数が多く、見た目もかっこいい4ヒットコンボ。ジャンプ強キック、しゃがみ弱キック、立ち中パンチ、立ち強キックとつなげている。

このようにジャンプ強キックと立ち強キックはとても使いやすい技なので、うまく連続技に組み込みたい。また、ジャンプ中キックもめくりやすい技なので、ここから様々な連続技を狙えるのだ。





記憶素子 F2



ローズ
ROSE

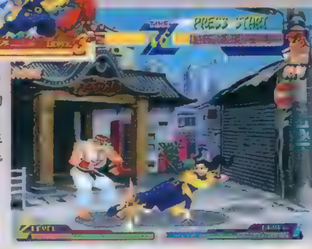
## 彼女を使いこなせるか？

かなりトリッキーな動きをするローズ。必殺技はもちろん通常技も個性的なので、どの技がどんな性質を持っているのかをまず知っておこう。すべての技が理解できれば、状況に応じた戦い方や、相手の意表をつく攻撃ができるようになるからだ。

ポイントとなる技はコマンド技のスライディングと、必殺技のソウルリフレクト、それに3種類あるスーパーコンボだ。ソウルイリュージョンをどれだけ有効に使いこなせるかによって、彼女は強くも弱くもなるぞ。



◀スーパーコンボのソウルイリュージョンを出した後は、通常技の弱攻撃などでもかなりの効果が期待できる。しゃがみ弱パンチ、ジャンプ弱キック、スライディング、ジャンプ強パンチといった技を続けて出すだけで、美しい連続技となるのだ。



▶スライディング（↘+中キック）はかなりの距離を移動し、なおかつ攻撃判定も大きいので使える。ただし、相手の飛び道具を抜けることはできないので注意。

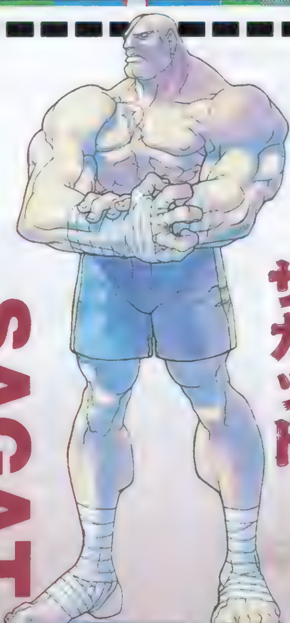
### ▼この連続技を狙え！

上はしゃがんだ状態から弱、中、強とキック攻撃をつなげたもの。ローズの連続技はこのバリエーションであることがほとんどなので、覚えるのが楽なのだ。必殺技につなげる場合も「立ち強パンチからの中ソウルスパーク」という基本パターンが存在する。

下は反則かも？　というのも、レベル１のソウルイリュージョンで分身を作り、レベル２のオーラソウルスパークを当てているだけだからだ。これでも15ヒットコンボだ！







サガット
SAGAT

## 相手の動きを封じるのだ

必殺技はリュウたちに似ているが、体の大きさと動きの遅さのため、戦い方はかなり異なる。飛び道具を連発したりタイガーブロウに頼り切った戦法を取るのではなく、サガットらしい戦い方をするようにしたい。中距離からの立ちキック（弱、中、強とすべてが使える）で相手を牽制したり、グランドタイガーショットからの強タイガークラッシュで攻めていったりと、彼ならではの戦い方は確実に存在するからだ。

タイガージェノサイドとタイガーレイドは、どちらも連続技に組み込める点もうれしい。



◀動きの鈍いサガットだけに、それをカバーできる技を有効に使いたい。この立ち強キックはリーチがあるため、相手の行動を潰す（ジャンプ直後にはたき落とす、飛び道具を撃つ瞬間を潰すなど）ことが多い。牽制するという意味でも意外と使える。



▶飛び道具を使うならグランドタイガーショットを。単発で出すよりもしゃがみ中キックの後に出す（ガードされても問題ない）などして、スキを作らないようにしたい。

### ▼この連続技を狙え！

上はジャンプ強キックで飛び込み、立ち弱パンチ、立ち中パンチ、しゃがみ強キックとつなげる４ヒットコンボ。サガットの通常技にはつながらないものが多いので、これを積極的に狙っていきたい。

下はジャンプ強キックから立ち中パンチ、強のタイガーブロウへとつなげる９ヒットコンボ。間合いによってはタイガーブロウがうまく入らないこともある。より確実にいきたいならば、最後を中のタイガーブロウにしておこう。





# 『ストリートファイターZERO』全13キャラ完全コマンドリスト

## GOUKI ゴウキ

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| 豪波動拳 | ↓↘→+P |
| 斬空波動拳 | 空中で↓↘→+P |
| 灼熱波動拳 | ←↙↓↘→+P |
| 竜巻斬空脚 | ↓↙←+K |
| 空中竜巻斬空脚 | 空中で↓↙←+K |
| 豪昇龍拳 | →↓↘+P |
| 百鬼豪斬 | ↓↘→↗+P |
| 百鬼豪衝 | ↓↘→↗+P+P |
| 百鬼豪砕 | ↓↘→↗+P+敵近くでP |
| 百鬼豪尖 | ↓↘→↗+P+K |
| 百鬼豪墜 | ↓↘→↗+P+敵近くでK |
| 阿修羅閃空 | →↓↘(←↓↙)+P(K)3つ同時押し |
| **スーパーコンボ** | |
| 滅殺豪波動 | →↘↓↙←→↘↓↙←+P |
| 天魔豪斬空 | 空中で↓↘→↓↘→+P |
| 滅殺豪昇龍 | ↓↘→↓↘+P |
| 瞬獄殺 | 弱P、弱P、→、弱K、強P |
| **特殊技** | |
| 背負い投げ | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| 巴投げ | 敵近くで←(→)+中K(強K) |
| 前方転身 | ↓↙←+P |
| 頭蓋破殺 | →+中P |
| 旋風脚 | →+中K |
| 天魔空刃脚 | 前方ジャンプ頂点で↓+中K |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+K |

## VEGA ベガ

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| サイコショット | ←溜め→+P |
| サマーソルトスカルダイバー | ↓溜め↑+P |
| ヘッドプレス | ↓溜め↑+K |
| ダブルニープレス | ←溜め→+K |
| ベガワープ | →↓↘(←↓↙)+P(K)3つ同時押し |
| **スーパーコンボ** | |
| サイコクラッシャー | ←溜め→←→+P |
| ニープレスナイトメア | ←溜め→←→+K |
| **特殊技** | |
| デッドリースルー | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+P |

## DAN ダン

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| 我道拳 | ↓↘→+P |
| 晃龍拳 | →↓↘+P |
| 断空脚 | ↓↙←+K |
| **スーパーコンボ** | |
| 震空我道拳 | ↓↘→↓↘→+P |
| 晃龍烈火 | ↓↘→↓↘+K |
| 必勝無頼拳 | ↓↙←↓↙←+K |
| **特殊技** | |
| 背負い投げ | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+K |

## RYU リュウ

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| 波動拳 | ↓↘→+P |
| 昇龍拳 | →↓↘+P |
| 竜巻旋風脚 | ↓↙←+K |
| 空中竜巻旋風脚 | 空中で↓↙←+K |
| **スーパーコンボ** | |
| 真空波動拳 | ↓↘→↓↘→+P |
| 真空竜巻旋風脚 | ↓↙←↓↙←+K |
| **特殊技** | |
| 背負い投げ | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| 巴投げ | 敵近くで←(→)+中K(強K) |
| 鎖骨割り | →+中P |
| すくい突き | 前方ジャンプ中+中P |
| 旋風脚 | →+中K |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+P |

## CHUN-LI 春麗

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| 気功拳 | ←溜め→+P |
| 天昇脚 | ↓溜め↑+K |
| 旋円蹴 | →↘↓↙←+K |
| 百裂脚 | K連打 |
| **スーパーコンボ** | |
| 気功掌 | ↓↘→↓↘→+P |
| 千裂脚 | ←溜め→←→+K |
| 覇山天昇脚 | ↙溜め↘↙↗+K |
| **特殊技** | |
| 虎襲倒 | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| 龍星落 | 空中の敵近くで↑以外+中P(強P) |
| 鶴脚落 | ↘+強K |
| 鷹爪脚 | 空中で↓+中K |
| 三角跳び | ジャンプ中、画面端で←(壁と反対方向) |
| 挑発 | セレクトボタン(攻撃力あり) |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+K |

## NASH ナッシュ

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| ソニックブーム | ←溜め→+P |
| サマーソルトシェル | ↓溜め↑+K |
| **スーパーコンボ** | |
| ソニックブレイク | ←溜め→←→+P |
| クロスファイアーブリッツ | ←溜め→←→+K |
| サマーソルトジャスティス | ↙溜め↘↙↗+K |
| **特殊技** | |
| ドラゴンスープレックス | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| フライングバスタードロップ | 空中の敵近くで↑以外+中P(強P) |
| ニーガトリング | 敵近くで←(→)+中K(強K) |
| スピニングバックナックル | →+強P |
| ジャンピングソバット | ←(→)+中K |
| ステップK | ←(→)+強K |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+P |

## KEN ケン

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| 波動拳 | ↓↘→+P |
| 昇龍拳 | →↓↘+P |
| 竜巻旋風脚 | ↓↙←+K |
| 空中竜巻旋風脚 | ジャンプ中に↓↙←+K |
| **スーパーコンボ** | |
| 昇龍裂破 | ↓↘→↓↘+P |
| 神龍拳 | ↓↘→↓↘+K |
| **特殊技** | |
| 地獄車 | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| 地獄風車 | 空中の敵近くで↑以外+中P(強P) |
| 掴み膝蹴り | 敵近くで←(→)+中K(強K) |
| 前方転身 | ↓↙←+P |
| 稲妻かかと割り | →+中K |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+P |

## GUY ガイ

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| 武神イズナ落とし | ↓↘→+P+敵近くでP |
| 武神肘落とし | ↓↘→+P+P |
| 武神旋風脚 | ↓↙←+K |
| 疾駆け | ↓↘→+弱K+K |
| 影すくい | ↓↘→+中K+K |
| 首狩り | ↓↘→+強K+K |
| **スーパーコンボ** | |
| 武神八双拳 | ↓↘→↓↘+P |
| 武神剛雷脚 | ↓↘→↓↘+K |
| **特殊技** | |
| 背負い投げ | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| 掴み膝蹴り | 敵近くで←(→)+中K(強K) |
| 武神流背負い投げ | 掴み膝蹴り中に→↑←+中P(強P) |
| イズナ落とし | 空中の敵近くで↑以外+中P(強P) |
| 肘落とし | 空中で↓+中P |
| 首砕き | →+中P |
| 鎌イタチ | ↘+強K |
| 武神獄鎖拳 | 立弱P、立中P、立強P、立強K |
| 三角跳び | ジャンプ中、画面端で←(壁の反対方向) |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+K |

## BIRDIE バーディー

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| ブルヘッド | ←溜め→+P |
| ブルホーン | P(K)を2つ以上押して離す |
| マーダラーチェーン | 方向キー1回転+P |
| **スーパーコンボ** | |
| ザ・バーディー | ←溜め→←→+P |
| ブルリベンジャー | ↓↘→↓↘+P(K) |
| **特殊技** | |
| タグチェーン | 敵近くで←(→)+中K(強K) |
| ブルスパイク | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| ボディプレス | 空中で↓+強P |
| ヒールドロップ | 立強K |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+P |

## SODOM ソドム

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| ジゴクスクレイプ | →↘↓+P |
| ブツメツバスター | 方向キー1回転+P |
| ダイキョウバーニング | 方向キー1回転+K |
| **スーパーコンボ** | |
| メイドノミヤゲ | ↓↘→↓↘→+P |
| テンチュウサツ | 方向キー2回転+P |
| **特殊技** | |
| ショウグンスルー | 敵近くで←(→)+中K(強K) |
| 後転移動起き上がり | 吹き飛び中に→↘↓+P |
| テングウォーキング | 吹き飛び中に←↙↓+K |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+P |

## ADON アドン

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| ジャガーK | ←↓↙+K |
| ジャガートゥース | →↘↓↙←+K |
| ライジングジャガー | ↓↘→↗+K |
| **スーパーコンボ** | |
| ジャガーバリードアサルト | ↓↘→↓↘+P ※レベル3で出した後、PかK連打で技が変化 |
| ジャガーリボルバー | ↓↙←↓↙←+K |
| **特殊技** | |
| ジャガーキャリー | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| ジャガースラム | 敵近くで←(→)+中K(強K) |
| ジャッティングK | ↘+中K |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+K |

## ROSE ローズ

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| ソウルスパーク | ←↙↓↘→+P |
| ソウルリフレクト | ↓↙←+P ※相手の飛び道具を、弱で吸収、中で前に反射、強で斜め上に反射 |
| ソウルスルー | →↓↘+P |
| **スーパーコンボ** | |
| オーラソウルスパーク | ↓↙←↓↙←+P |
| オーラソウルスルー | ↓↘→↓↘+P |
| ソウルイリュージョン | ↓↘→↓↘+K |
| **特殊技** | |
| ソウルドレイン | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| スライディング | ↘+中K |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+P |

## SAGAT サガット

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| タイガーショット | ↓↘→+P |
| タイガーブロウ | →↓↘+P |
| グランドタイガーショット | ↓↘→+K |
| タイガークラッシュ | →↓↘+K |
| **スーパーコンボ** | |
| タイガーキャノン | ↓↘→↓↘→+P |
| タイガージェノサイド | ↓↘→↓↘+K |
| タイガーレイド | ↓↙←↓↙←+K |
| **特殊技** | |
| タイガーレイジ | 敵近くで←(→)+中P(強P) |
| ZEROカウンター | ガード中に←↙↓+K |

# 闘神伝2

新たなシステムにダウン攻撃やオーバードライブゲージによる究極宝技、そしてダッシュ攻撃が加わった。これらがみごとにミックスされ、格闘ゲームの奥深さを2倍にも3倍にもアップしている。コレをやらずしてポリゴン格闘ゲームは語れないぞ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | タカラ | 対応周辺機器 | マルチタップ 2P対戦可 |
| 発売日 | '95年12月29日(発売中) | | |

## 隠しキャラ2人を含む全15キャラのCOM戦 攻略からウラワザまで大紹介しちゃうぞ!!

世間にPSのポリゴン能力を見せつけた名作格闘ゲームの第2弾。今回は今まで謎に秘められていた2人の隠しキャラクター、ショウとヴァーミリオンについて徹底的に解剖しちゃうぞ。また、「格闘特集F2」ということで今まで紹介した13人のキャラクターをもう一度、基本的なCOM戦の攻略方法や連続技、コマンド表まで総おさらいしてみよう。もちろん隠しキャラの出し方や、視点を自由に動かせたり、闘神奥義を1発で出せるウラワザも大紹介だ!!

### EIJI



前作に比べると若干無敵時間が少なくなった飛昇斬・改。しかし、この技の攻撃判定の大きさと着地のスキの少なさは、相変わらずなので、接近戦になったらこの技に頼ろう。COM戦では、こちらがジャンプすると近寄ってくる傾向があるので、そこを狙って流星脚を当てるように。でも距離感を把握していないと、リングアウトになる可能性もあるので要注意！





#### 連続技

素早い弱系の攻撃から強武器攻撃につなげ、最後に飛昇斬・改を出すようにしよう。もし、オーバードライブゲージが貯まっていたら飛昇斬・改の代わりに究極宝技の地獄門をきめよう!!

| EIJI [エイジ] | |
|---|---|
| 裂空斬 | ↓↘→+武器 |
| 飛昇斬・改 | →↓↘+武器 |
| 骸割り | ←↓↙+武器 |
| 流星脚 | 空中で↓↙←+キック |
| 蹴撃弾 | ↘+キック |
| 闘：炎刃修羅破 | →↓↘→↓↘+強武器 |
| 秘：百鬼猛襲剣 | →↘↓↙←↙↓↘→+強武器 |
| 究：地獄門 | 攻撃ボタン4つ同時押し |

### ●試合中にカメラを自由に操作!!



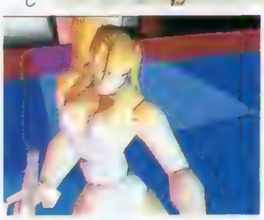


オプションモードでボタン設定をすべて「不使用」にすると、カメラ選択肢に「操作」のコマンドが追加されるぞ。また、1P側にマルチタップを接続し、3にネジコンを接続すると、より細かいカメラワークが可能になるのだ。

### ●"?"のマスでキャラクターを自由に選ぶ



▶紫色のエリスって何か怪しい雰囲気があるよね。



◀白色のドレスってなんか清楚な感じがしてグッド!!

キャラクター選択画面で、"?"マスにカーソルを合わせると、顔のグラフィックがルーレットで回転するよね。ここでセレクトボタンを押すと回転が遅くなり、選びたいキャラクターの選択がラクになる。また、ここでキャラを選択すると、普段選べないカラーが2色追加されるぞ。

### ●隠し必殺技「闘神奥義」の簡単な出し方



▶これで、いつでもエリスの投げキッス(?)が見れるぞ。



◀難しい「エンジェル・ティアーズ」もボタン一発でOK。

隠しキャラクターが選択可能な状態で、1コントローラーから「R1、R2、□、L1、L2、△」と入力。成功すると音が鳴り、カーソルの色が緑に変化したら成功。後は、LRボタンに設定されている「必殺技」ボタンを同時押しするだけで簡単に奥義が出せるようになっているのだ。

イラスト／ことぶきつかさ

# KAYIN



カインの特徴と言えば、リーチが長くて素早い華麗なキック攻撃！　特にＣＯＭ戦ではダッシュ弱キック攻撃が威力を発揮するぞ。とにかくキック攻撃はコンビネーションがつながりやすいので色々ためしてみるといいぞ。また、基本戦法は、エイジと同じなので、接近戦はデットリー・レイズを使っていこう。





## 連続技

弱キック攻撃から立ちキック攻撃につなぎショルダー・クラッシュ、もしくは、デッドリー・レイズで格好良く決めよう!!

| ***KAYIN*** ［カイン］ | |
|---|---|
| ソニック・スラッシュ | ↓↘→＋武器 |
| デッドリー・レイズ | →↓↘＋武器 |
| ショルダー・クラッシュ | ↓↙←＋キック |
| レイジング・サン | 空中で↓↙←＋キック |
| アッパー・グライド | ↘＋強武器 |
| 闘：レインボー・スプラッシュ | →↘↓←↙←→←＋強キック |
| 秘：ヘルズインフェルノ | →↘↓↙←↙↓↘→＋強武器 |
| 究：ヘルズゲート | 攻撃ボタン４つ同時押し |

# RUNGO



動きの遅いキャラなので、敵による弱攻撃の当たりやすい接近戦はなるべく避けて中距離戦で戦うことがオススメ。その距離で大地の怒りの弱を連発するか、大地の目覚めを強で出し、落下中の攻撃で相手を翻弄するのが有効策。



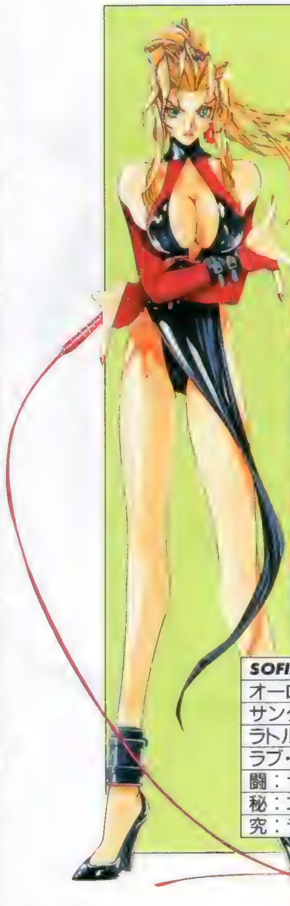


## 連続技

強攻撃は威力はあるがモーションが大きいので、弱から弱につなぐようにして、最後は大地の雄叫びでキメ！

| ***RUNGO*** ［ランゴー］ | |
|---|---|
| 大地の怒り | ↓↘→＋武器 |
| 大地の雄叫び | →↘↓↙←＋武器 |
| 大地の目覚め | →↓↘＋キック |
| 風と太陽の怒り | →↓↘＋武器 |
| 無茶蹴り | ↓↙←＋キック |
| 撲殺踏み込み撃ち | ←→＋武器 |
| 闘：爆裂大自然 | ↑↖←↙↓↘→＋強キック |
| 秘：大地百祭 | ←↙↓↘→↘↓↙←＋強武器 |
| 究：大陸撃沈弾 | 攻撃ボタン４つ同時押し |

# SOFIA



今回から新たに追加された空中で出せるサンダーリングは、ジャンプ攻撃などフェイントを織りまぜて使うとかなり効果的。しかもこの技は、ジャンプ中に何度も出せるのがうれしいところ。あと、立ち弱キックは見た目が上段攻撃だけど、実際は下段攻撃。立ち武器（上段攻撃）攻撃と組み合わせて出すと、対人戦で使えるぞ。





## 連続技

立ち弱キックから立ち武器攻撃。そして、乱舞のラトルスネークにつなげると、相手の体力をかなり減らすことができる。

| ***SOFIA*** ［ソフィア］ | |
|---|---|
| オーロラ・レボリューション | →↘↓↙←＋武器（空中でも可） |
| サンダーリング | ↓↙←＋武器（空中でも可） |
| ラトルスネーク | ↓↘→＋武器 |
| ラブ・シャワー | ←↙↓↘→＋キック |
| 闘：サラマンダー | →↘↓←↙←→←＋強武器 |
| 秘：コールミークイーン | →←→←＋強武器 |
| 究：ラブ・ラバー | 攻撃ボタン４つ同時押し |

# DUKE



リーチの長い攻撃を生かし、デュークは近距離戦より中距離戦を意識して戦うようにしよう。特にしゃがみ弱武器攻撃のリーチの長さと剣の出の素早さによりかなり使える。接近戦にもつれ込まれたら、技の出が早くなった弱のデスを連発して出すのも１つの手だ。





## 連続技

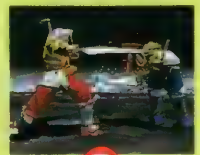
しゃがみ弱武器から技の出が素早い立ち弱キック攻撃につなぎ、その攻撃をキャンセルしてコフィンに。

| ***DUKE*** ［デューク］ | |
|---|---|
| サザンクロス | ←→↘↓＋武器 |
| デス | ↓↘→＋武器 |
| ヘルム・クラッシュ | 空中で↓↘→＋武器 |
| コフィン | ↓↘→＋キック |
| ハード・ローズ | →↓↘＋武器 |
| 闘：エンジェル・ティアーズ | →↘↓↙←→↓↘＋強武器 |
| 秘：ジ・エンド | ↙↓↘→←＋強武器 |
| 究：グランド・クロス | 攻撃ボタン４つ同時押し |

# GAIA



攻撃モーションが遅いガイアは、なるべく接近戦をしない方が無難。逆に中距離戦、遠距離戦だと、リーチの長いしゃがみ武器攻撃や月の輪などが威力を発揮するぞ。また、射程距離の長い牡丹を飛び道具としてつかう戦法がCOM戦では効果的。ガンガン出そう。





## 連続技

弱キック攻撃から立ち弱武器攻撃。ここで間合いが離れても、突進系の必殺技、扇につながるので心配無用！

| GAIA［ガイア］ | |
|---|---|
| 牡丹 | ←↙↓↘→＋武器 |
| 扇 | ↓↙←＋武器 |
| 燕 | →↓↘＋武器 |
| 朧 | ↓↙←＋キック |
| 月の輪 | ←→＋強武器 |
| 闘：魔龍刃 | ↑↖←↙↓↘→＋強武器 |
| 闘：五十嵐 | ↑↖←↙↓↘→＋強キック |
| 秘：業火の紅 | →↘↓↙←↙↓↘→＋強武器 |
| 究：罰 | 攻撃ボタン４つ同時押し |

# ELLIS



エリスが最強キャラと言われる由縁は、２発入る弱攻撃とスピードの速さ。つまり、戦法としては素早い動きで相手を翻弄し、弱攻撃から入る連続技で攻めまくること。またCOM戦では、アーク・スラッシュが効き目バツグン。ガードされたらソアー・ウインドウを決めよう。





## 連続技

しゃがみ弱キック（スライディング）攻撃から２発連続で入る立ち弱武器攻撃につないで、最後は立ち強攻撃だ！

| ELLIS［エリス］ | |
|---|---|
| ソアー・ウィンドウ | →↓↘＋武器 |
| ホーミング・スワロー | ↓↙←＋キック |
| アーク・スラッシュ | 空中で↓↙←＋武器 |
| シックル・ダンシング | 空中で↓↙←＋キック |
| ロリポップ | ↓↙←＋武器 |
| 闘：スターダスト・ナイト | ↘↓↙↓↘←→＋強武器 |
| 秘：フレンチキッス | →←→←＋強武器 |
| 究：キスキスキッス | 攻撃ボタン４つ同時押し |

# TRACY



必殺技が多いものの、飛び道具系の技がなく通常攻撃のリーチも短いトレイシー。新キャラの中では１番ツライかも。ライン移動を多用して攻めるようにしよう。COM戦では、中距離からくり出す空中ジャック・ポットだけで勝てるぞ！





## 連続技

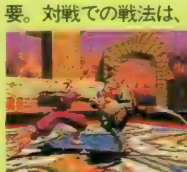
基本的な連続技は、しゃがみ弱攻撃から立ち攻撃、その後にキャンセルでジャック・ポットを出すようにしよう。

| TRACY［トレーシー］ | |
|---|---|
| エレクトロ・シャドウ | ←↙↓↘→＋武器 |
| ジャック・ポット | ↓↙←＋キック（空中でも可） |
| エレクトロ・スパルタン | →↓↘＋武器 |
| ハニー・ムーン | →↓↘＋キック |
| キング・スレイブ | ←↓↙＋武器 |
| エレクトロ・ダイナマイツ | ↓→↘＋武器 |
| 闘：ブルッド・チーク | →↘↓←↙←→←＋強キック |
| 闘：I.M.C | ←→→＋弱キック＋弱武器 |
| 秘：クレイジー・プラネット | →←→←＋強武器 |
| 究：ペイルスライダー | 攻撃ボタン４つ同時押し |

# CHAOS



カオスの激しく動く必殺技は、リングサイドとの距離感を注意して出すように注意が必要。対戦での戦法は、長いリーチを持つ立ち武器攻撃が使え、必殺技では、空中からくり出す邪道ウェーブが有効。





## 連続技

しゃがみ弱武器・弱キック攻撃から立ち弱攻撃をきめ、トドメは残酷カッター。

| CHAOS［カオス］ | |
|---|---|
| 非道ドリル | ←↙↓↘→＋キック |
| 残酷カッター | →↘↓↙←＋武器 |
| 無道ラン | →↓↘＋キック |
| 邪道ウェーブ | 空中で↓↘→＋武器 |
| 外道ガス | ↓↘→＋武器 |
| 地：地獄轟火 | →↘↓↙←→←→＋強キ＋弱武 |
| 地：地獄爆破 | →↘↓↙←↓↘→＋強キ＋弱武 |
| 地：地獄蟒 | →↘↓↙←↙↓↘＋強キ＋弱武 |
| 地：地獄山姥 | →↘↓↙←→↓↘＋強キ＋弱武 |
| 地：地獄粉砕 | →↘↓↙←↓↙＋強キ＋弱武 |
| 秘：木葉微塵 | ←↙↓↘→↘↓↙←＋強武器 |
| 究：超無惨搾り | 攻撃ボタン４つ同時押し |



# MONDO

今回も前回と変わらぬ強さをもつモンド。槍のリーチの長さは今回も健在だ。ＣＯＭ戦では、強で出す豪力雷神が２発の弾を出すので、真下に近寄られることもなくかなり使えるぞ。また、疾風上、下段突きは攻撃が単調なパターンにならないように注意しながら使うようにしよう。



## 連続技

近距離から立ち弱武器攻撃を当て、立ち弱キックにつなげる。そこからキャンセルで豪力風神。見た目もハデでイカス！

| **MONDO**［モンド］ | |
|---|---|
| 豪力雷神 | 空中で↓↘→＋武器 |
| 豪力風神 | ←↙↓↘→＋武器 |
| 疾風上段突き | ↓↘→＋武器 |
| 疾風下段突き | ↓↙←＋武器 |
| 豪力天舞 | →↓↘＋武器 |
| 疾風天突き | ←↓↙＋武器 |
| 闘：狂力邪紅烈舞 | →↗↑↖←→↘↓＋強キック |
| 秘：超力大仏滅 | ↓↘→↓↘→←＋強武器 |
| 究：超力門土砲 | 攻撃ボタン４つ同時押し |



# URANUS

通常の強武器攻撃が、飛び道具になっており、離れた位置から撃ち続けるだけで、かなり強力。これにジャンプを組み合わせると、ＣＯＭ戦は楽勝。イーグル・レイジも同様だ。また、ジャンプ中に強キックで、空中を旋回もでき、フェイントとして使うと効果絶大！　接近戦は、リーチが長くスキの少ないしゃがみ弱キック攻撃が有効だ。



## 連続技

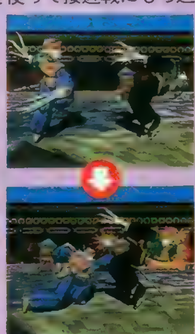
弱の攻撃なら武器もキックもその後の弱攻撃につながるぞ。最後にはイーグル・レイジ（上段）強に持ち込むと全部で４連発入るぞ。

| **URANUS**［ウラヌス］ | |
|---|---|
| ファイヤー・ホーク | →←→←＋武器 |
| スワニー・スワップ | →↓↘＋キック |
| イーグル・レイジ(上段) | ↓↘→＋武器 |
| イーグル・レイジ(下段) | ↓↘→＋キック |
| 秘：フェニックス | ↓↘→←↙↓↘→＋強武器 |
| 究：コカトリス | 攻撃ボタン４つ同時押し |



# FO·FAI

技のリーチの短さから、遠距離戦はなるべく避けるようにしよう。つまりホーの戦法は、ダッシュや側転を使って接近戦にもち込むようにして戦うのが基本だ。対ＣＯＭ戦で使える必殺技は曇々発破。跳び込みから出せば効果的だぞ。



## 連続技

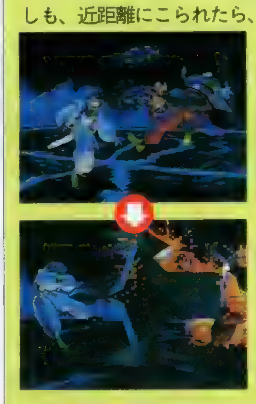
リーチの短いしゃがみ弱キック攻撃から立ち弱武器攻撃につなぎ、仕上げは長いリーチを持った必殺技の媚露和了だ。

| **FO·FAI**［ホー・ファイ］ | |
|---|---|
| 曇発破 | →↘↓↙←＋武器 |
| 喝砲烈 | ↓↙←＋キック |
| 曇々発破 | 空中で→↘↓↙←＋武器 |
| 曇怒呼車 | ←↙↓↘＋武器 |
| 曇破 | ↓↙←＋武器 |
| 媚露和了 | ←→＋強武器 |
| 闘：怒呼怒呼曇怒呼車 | ↓↘→←↙↓↘←＋強キ＋弱武 |
| 闘：曇風鈴虎 | ←↖↑↗→＋強キ＋弱武 |
| 闘：曇々斑々曇斑々 | 強キ・弱武・弱キ・強武＋→ |
| 秘：怒々曇発破 | →←↙↓↘→←＋強武器 |
| 究：轟怒雲 | 攻撃ボタン４つ同時押し |



# MASTER

通常攻撃のリーチが短いマスターは、長いリーチをもった剣をくり出す必殺技を多用して戦うのがベスト。遠距離を保ちつつ、驚異的なリーチのデリートを出しているだけでＣＯＭ戦は勝てるぞ。もしも、近距離にこられたら、素早く出るしゃがみ強キックで相手を転ばせて、そのスキにまた遠距離戦に持ち込むのが得策だぞ。



## 連続技

弱武器攻撃が２発入るので、これをキャンセルしてからデリート。相手の体力を半分減らせるぞ。

| **MASTER**［マスター］ | |
|---|---|
| デリート | →←→←＋武器 |
| シュレッド | ←↙↓↘→＋武器 |
| イレース(対空) | ↓↙←＋武器 |
| イレース(対地) | ↓↘→＋武器 |
| リセット | →↓↘＋武器 |
| 秘：ラストジャッジ | ↓↘→←↙↓↘→＋強武器 |
| 究：ハルマゲドン | 攻撃ボタン４つ同時押し |



# SHO

## 最強という言葉がふさわしい戦士！



今回も使用可能だった隠しキャラのショウ。エイジの兄だけあって、技が似ているので同様にガンガン攻めていこう。近距離戦では立ち弱キック→立ち弱武器→必殺技や、立ち弱武器→立ち強武器→必殺技などの連続技で攻めていこう。遠距離戦では、飛び道具の烈空斬が２発出るので出しているだけでも相手は側転などで避けるのに精一杯になってしまうぞ。また、ショウには特殊な闘神奥義：自らを殺つがある。コマンドは←↙↓↘→↘↓↙←＋強武器＋弱キックで出せる。この技は、名前のとおり自滅技なので、遊びで使うしかないかもね……。

### ダッシュ攻撃

ダッシュ攻撃は４つのバリエーションがある。弱武器は剣を突き出すように攻撃し、強武器だと剣を下から上に振りあげる。弱キックは前転した後、ブレイクダンスのように足を回して攻撃。強キックは、ダッシュ後にサマーソルトキックを出すぞ。



▲相手との間合いを縮めるのに最適なのが、ダッシュ弱武器攻撃。スキが少ないのだ。

### ダウン攻撃

追い打ちのダウン攻撃は弱と強の２種類あり、強のダウン攻撃をすると、上空に高く跳びあがり両足で相手を踏みつける。また、弱のダウン攻撃をすると、その場で素早くしゃがみこみ、足払いのように追い打ちをするのだ。



▲攻撃の出が素早い弱のダウン攻撃の方が確実に相手の体力を奪えるぞ。

### 背面攻撃

背面攻撃は、しゃがみ武器で出すと２回剣をヒットさせることができ、立ち攻撃だと剣を大きく振りかぶり相手の頭から切りつける。また、キック攻撃は、しゃがみで出すと回し蹴りをし、立ちから出すと両足で相手を蹴りつけながら間合いを離すぞ。



▲背面攻撃の中では、しゃがみ武器攻撃が１番モーションが少なく出る。

#### 烈空斬

[illegible]＋武器

今回も１度に２発の弾を出す飛び道具系の技の烈空斬。離れた距離から出すと画面上に３発まで出せるぞ。



#### 飛翔斬・改

[illegible]

対空の必殺技の中で全キャラ中、最もスキが小さい飛翔斬・改。連続技に組み合わせて使ってもＯＫだ！



#### 死昇斬・弐

[illegible]

飛翔斬・改と同様に対空技として使え、威力も高い死昇斬・弐。間合いを詰めるために出すのもいいぞ。



#### 絶滅斬

↓↙←＋武器

エイジの骸割りのような絶滅斬。奇襲攻撃などに使うと効果的。しかし着地後のスキが大きいので注意。



#### 呪精魚

[illegible]＋キック

上空にジャンプした後に、彗星脚と同じように、相手に足から突進していく新たに加わった必殺技。



#### 閃光牙

[illegible]＋キック

カインのショルダー・クラッシュと同じ技。しかし、威力は閃光牙の方が高い。中距離で出していこう。



#### 彗星脚

空中で[illegible]＋キック

エイジの流星脚と似た必殺技の彗星脚。技を出すときには、リングサイドとの距離に気をつけよう。



#### 月光扇

空中で↓↑＋キック

空中から出すサマーソルトキックのような月光扇。カインのレイジング・サンと同様、フェイントに最適。



#### 龍撃弾

[illegible]＋キック

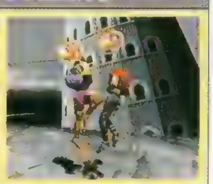
攻撃範囲も広く、ダッシュ攻撃の変わりにも使えるスライディングキックのような龍撃弾。威力も強力！



#### 究：地獄極楽門

[illegible]

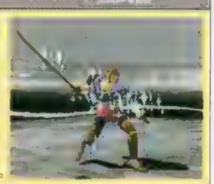
立ち強武器攻撃の後につなげることもできる究極宝技の地獄極楽門。対戦ではバンバン出していこう。



#### 秘：万鬼猛襲剣

[illegible]＋強武器

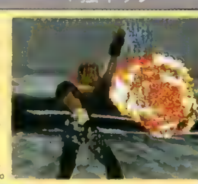
前作の秘伝必殺技と同じく今回も威力絶大な万鬼猛襲剣。スキが大きいので他の技と重ねるように使おう。



#### 闘：炎魔烈襲砕

→↘↓←↙←→←＋強キック

突進してくる敵に効果的なのが、この闘神奥義の炎魔烈襲砕。目の前に気のバリアのようなものを出すぞ。



# VERMILLION 謎を秘めた黒装束の男



全てが謎に包まれた新キャラクターのヴァーミリオン。拳銃とショットガンの2つの武器は相手と離れただけで飛び道具になる怖ろしいモノ。彼に連続的な技はないものの、遠距離を主体にした戦法を取っておけば、ほぼ無敵と言っても過言じゃないだろう。通常は、その場でジャンプして弱か強の武器攻撃をしていれば相手は近寄れないハズ。もしも相手に近寄られそうになったら、逆にこっちも相手側にダッシュして武器攻撃をすれば、相手の反対側に、回り込むことができるぞ。ジャンプして近づいてくる敵には、メガ・ブームを出して近距離戦になるのを防ごう。そして技を出しまくってオーバードライブゲージが溜まったら迷わず敵との間合いを取り、ピースメーカーを出していこう。

あと、彼の面の背景をよーく見てみると3人のキャラクターのシルエットが見える。彼(?)らの正体はいったい？ 次作の伏線とつながっているのだろうか……。



## ダッシュ攻撃

ダッシュ武器攻撃は相手の背後に回り込み、しゃがんで銃を撃ち込むのだ。また、弱キックはスライディングのように相手を攻撃。強キックは大きく足を上げて踵から攻撃する。この強攻撃は下段防御不可能だぞ。



◀ちょっと特殊なダッシュ攻撃。弱は拳銃、強はショットガン。

## ダウン攻撃

弱のダウン攻撃は、デュークのダウン攻撃と同様に挑発(?)のようになっていて、銃口を「フゥ〜」と吹くしぐさをするのみ。攻撃ができるのは強の踏みつけるダウン攻撃だけになっている。



◀距離感を熟知していないとうまく攻撃することができないぞ。

## 背面攻撃

背面攻撃は、立ち武器攻撃だと素早く振り向きざまに拳銃を撃ち、しゃがみから出すとショットガンを撃つのだ。キック攻撃は、立ちとしゃがみによる特性はそんなになく、振り向ざまにキック攻撃をするぞ。



◀背後を相手に取られたら、立ち武器攻撃が素早く効果的。

### メガ・ブーム

[illegible]武器

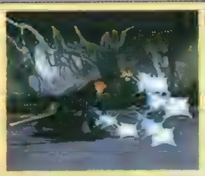
斜め上にショットガンを突き出しながら撃つメガ・ブーム。技の出も素早く、対空技として最適だぞ。



### 硫酸かけ

[illegible]武器

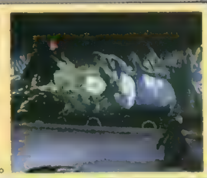
しゃがんだ状態から硫酸をばらまく必殺技、硫酸かけは前方に幅広い範囲で攻撃をあたえることができる。



### 究：ピースメーカー

攻撃ボタン4つ同時押し

究極宝技のピースメーカーは、空中で乱射する技。近距離で出すと真下に逃げられるので、距離感に注意。



### 秘：ヴァームザリッパー

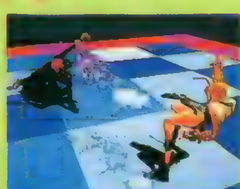
[illegible]

秘伝必殺技は、2丁の銃を乱射するヴァームザリッパー。相手の起き上がりや、奇襲技として使おう。



## ボス 隠し キャラを選択するには…

タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、1コントローラーで「L1、L2、△、R1、R2、□」と入力。成功すると音が鳴り、通常黄色のカーソルの色が青色に変化し、キャラ選択の〝?〞の場所にボスキャラのウラヌスとマスターが出現し、選択可能になるぞ。更にその後、上記と同じ画面で、2コントローラーから「□、R2、R1、△、L2、L1」と入力し、成功すると音が鳴り、カーソルの色が赤く変化。そうすると隠しキャラのショウとヴァーミリオンが〝?〞の位置に追加され、選択できるようになっているのだ。



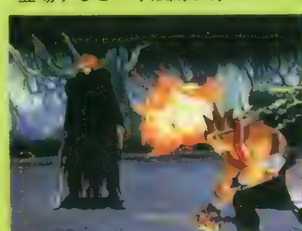
◀銃を使うバーミリオンは他のキャラと、ひと味違う。



◀マスターの強さは使ってみて更に分かるぞ。

## 隠しキャラ2人の出現条件

レベル4以上のCOM戦をノーコンティニューでクリアすると、隠しキャラクターのショウが登場。さらに、そこまでいく過程でパーフェクトゲームが4回以上ある場合には、ショウに代わってヴァーミリオンが登場するという法則があったのだ。



▲ヴァーミリオンは最強の戦士と認められた者のみが戦えるのだ。



▲今回は、ショウまで来られた時点で「闘神伝」を極めたと自負してはいけない。

# 水滸演武

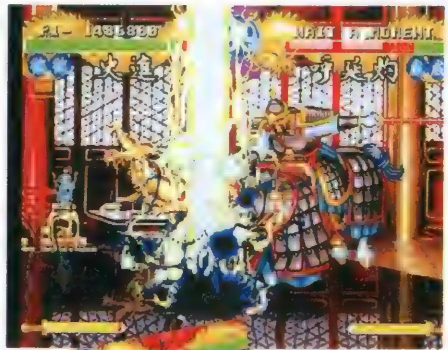
「水滸伝」の豪傑たちが繰り広げる熱き闘いが、本格的格闘ゲームとして甦る！ 今月は対戦で絶対役立つ連続技と各キャラのワンポイント攻略を紹介。このゲーム独自のシステムを理解して友だちに差をつけろ！

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | ¥4,980 |
| メーカー | データイースト | 対応周辺機器 | なし |
| 発売日 | 1月26日(発売中) | | 2P対戦可 |

中国で長い間、民衆に親しまれてきた「水滸伝」。その物語に登場する豪傑たちが主人公の格闘ゲームだ。

ＰＳ版は、オリジナルモードの追加やアーケード版ではボツになったキャラが中ボスとして登場するなど、ただの移植ゲームではない。素手のときに相手の攻撃を避けられたり（必殺技や武器攻撃のみ。同時に強攻撃をすると避けつつ攻撃ができる）、ダメージを受けたときに特殊なコマンドを入力（↑↓↑↖←、ガード中や起き上がり中でもＯＫ）すると無敵になる特殊ガードができるといった、このゲーム独自のシステムも再現されている。これらは知っているとかなり有利なので、ぜひ覚えよう。

ここでは遊びやすいＰＳオリジナルのスペシャルモードを基に対戦プレイに役立つポイントや各キャラの闘い方を紹介していくぞ。



▲ノーコンティニューで11人を倒すと呼延灼将軍と闘える。普段は何もしてこないが、油断していると……。



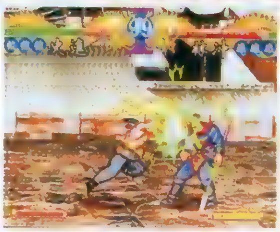
▲特殊ガード。一定時間無敵だが、動くことはできない。



▶素手のとき、相手の武器攻撃をガードすると自動で避けるポーズを取る。

## 連続技で一気に決着をつけろ!!

このゲームでは、ダメージを受けてふっ飛んでいる相手に追い打ちをかけて、さらにダメージを与えることができる。どのふっ飛び状態でもできるというわけではなく、可能なのは大きく分けて下の２パターン。各キャラの攻略部分で、どの技が可能なのか紹介してあるので参考にしてほしい。



◀素手だと通常技が連続でつながったり必殺技が増えたりする。

### ●持ち上げパターン

パンチやキックで直接相手を上にふっ飛ばすものや、地面に叩きつけてから上にバウンドするものなど、見た目はいろいろあるが効果はどれも同じ。基本的に、空中に浮いている相手にはどんな技でも当てることができる。もちろん秘奥義だってＯＫだぞ。ただし、それ以上連続で技を当てることができない。浮いている相手に攻撃できるのは１回だけなのだ。できるだけダメージの大きい技を当てるようにプレイしよう。



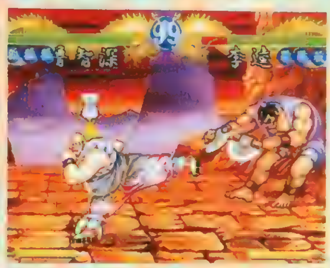
▲公孫勝の場合は、相手の近くで立ち強キック。これで相手は上に持ち上がる。比較的当てやすい技だ。



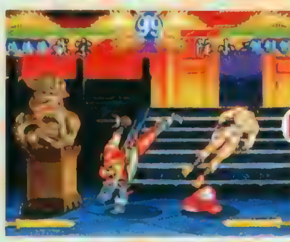
▲相手が浮いたらすかさず攻撃。見ているだけではもったいないので、どんな技でもいいから当てよう。とりあえずこれが基本。

### ●ふっ飛ばしパターン

文字通り相手を遠くへふっ飛ばす技。ふっ飛ばしにも２パターンあって、ただ遠くへ飛ぶものと、画面端にぶつかると張りついてしばらく動けなくなるものの２つ。ただ遠くへ行くだけのものは、本当にそれだけで攻撃を当てられない。ここで取り上げるのは、画面端に張りついてしまう技。ただし出す位置によっては、張りつかせることができないので注意が必要だが、一度成功するとしばらく動けなくなる（気絶より長い時間動けない）。持ち上げる技と違い、どのキャラでもできるわけではないが。……。使う場合は単体で狙うのではなく、持ち上げた後にふっ飛ばしてさらに攻撃する…といった使い方が有効。また、ふっ飛ばした後に、もう１度同じ技を当ててもふっ飛ばすことはできない。



▶相手をふっ飛ばすが、画面端に張りつかせることはできないものもある。



▲画面端でなくても、相手をふっ飛ばしたあと、ダッシュで追いかけると……。



▲この通り張りつかせることができるのだ。ただし、戴宗以外ではちょっとムズイ。

# 天罡星11人プラスαの闘い方を伝授！

## 九紋龍 史進



最もバランスの取れたキャラ。対空技の龍炎斬は強で出すとヒット回数が増えるので、相手の飛び込みには必ず強で出そう。普段は飛び道具の龍迅砲で牽制し、ジャンプしてきたら強の龍炎斬で迎撃だ。飛び込むときは、持ち上げることのできる強パンチにしよう。もしくは、飛び込み強キック→立ち中パンチ→龍炎斬（強）という連続技を狙うのもいい。素手になったらジャンプ強パンチでは持ち上げることができなくなるので、積極的に連続技を狙っていこう。連続技の最後を疾火烈拳にすればＯＫ。疾火烈拳は小、中なら持ち上げられるし、強ならふっ飛ばせる。普通は小または中で、画面端なら強というようにうまく使い分けて、さらにダメージを与えよう。



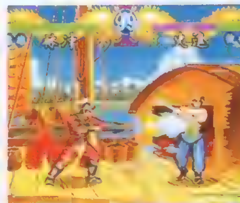
▶素手の時の秘奥義は、スピードや攻撃力が大幅にパワーアップする。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・飛び込み強パンチ（武器）<br>・立ち強キック<br>・しゃがみ強パンチ（素手）<br>・疾火烈拳、小・中（素手）<br>●しゃがみ強パンチは距離に関係なく出せるが、近距離で当てないと意味がない。疾火烈拳の中は追い討ちしないとだめだ。 | ・疾火烈拳、強（素手）<br>●武器を持っているときに、出せないのがイタイ。注意してほしいのは、疾火烈拳の後、続けて強パンチを押してしまうと追い打ちしてしまい、画面端でも張りつかせることはできない。コマンド入力の時、ボタンは連打せず、確実に出そう。 |

## 豹子頭 林冲



武器の蛇矛が、かなりリーチが長いので有利に闘える。必殺技も武器がないと出せないものばかりなので、できるだけ素手にならないように闘おう。コンピュータ相手なら無双連撃を出しているだけでも勝ててしまうぞ。普段はスキの多い必殺技は使わず、中パンチなどで牽制しつつ、しゃがみ強パンチを当てるようにチクチク攻めるのがいい。これらに烈震脚や劈風月斬を織り混ぜつつ連続技を狙うように闘おう。ジャンプ攻撃の強パンチはほとんど当たらないので、飛び込む場合は強キックで。その後に強パンチ×2が連続で入るぞ。



◀パンチ連打の無双連撃は相手の攻撃やダッシュを止めるのにも便利。パンチ3つ同時押しだと、出るのが早いぞ。



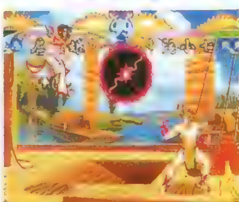
▶武器あり時の秘奥義はかなり強い。乱舞系の技だが、相手に向かってダッシュするスピードが速いのでけっこう当たる。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・接近立ち強パンチ（武器）<br>・接近立ちキック<br>・劈風月斬、強<br>・旋風落槍、強<br>●立ち強パンチは連打しているだけで、お手軽に連続技になる。立ちキックは叩きつけるタイプなので、あまり浮かないぞ。 | ・立ち強キック<br>・列震脚<br>●上のどちらの技も、押すボタンは同じ強キック。近ければ立ち強キック、離れていれば列震脚と使い分けよう。どちらも武器の有無に関係なく出せるので、いつでも連続技を狙うことができるぞ。 |

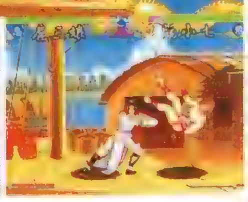
## 一丈青 扈三娘



紅一点の扈三娘。飛び道具の仙空波は地を這うように飛んでいくので、立ちガードでは防げない。離れているときや接近戦でもつれたときなど、不意に出してみるとけっこう当たるぞ。ただしスキが大きいので、飛び込まれそうな中距離では使わないように。疾風斬は中か強だと追い打ちが可能。出すならできるだけダメージの大きい強の方がオススメだ。飛び込み強キック→立ち強キック（2発当たる）→疾風斬（強）＋追い打ちの6ヒットで相手の体力を半分近く奪えるぞ。この娘もできるだけ武器をなくさないように注意しながら闘おう。



◀秘奥義の真空風颯殺。ジャンプ中にコマンドを入力しなければならないので、出しづらい。しかもなかなか当たらない。



▶素手になったら近距離での強パンチを当ててみよう。画面端なら相手が壁に張りつくぞ。2段攻撃なので、威力も抜群。

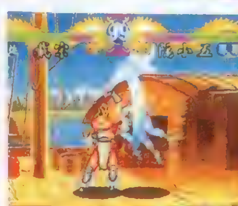
| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・飛び込み強パンチ（武器）<br>・接近立ち中パンチ（素手）<br>●飛び込み強パンチは、なかなか当てるのが難しい。飛び込みの後ギリギリまで待ち、相手の胸ぐらいに当てるような感じで出すとうまくいくぞ。中パンチの後、うまくやると立ち小キックが5発まで入る。 | ・接近立ち強パンチ（素手）<br>●接近でないと出ないので、なかなか使いづらい。飛び込みキックの後に出せばうまくいく。これは2段攻撃で、2発目のヒジ打ちがふっ飛ばす攻撃だ。素手だと強力な連続技がないため、やはりこのキャラは武器をなくさないよう闘うのがポイント。 |

## 神行太保 戴宗



両手に持つ釵よりも速いキャラスピードが武器の戴宗。よって武器の有無に関係なく闘えるのが特徴。中距離からの立ち強パンチは１歩前に進みつつ攻撃するので、奇襲に最適。

画面端なら、飛び込み強キック→立ち中パンチ→落鳳捶→立ち強キック→空中投げ、といった強力な連続技も可能。これなら相手の体力を半分ぐらい奪えるぞ。最初の飛び込み攻撃は、パンチだと次の中パンチが当たらないので、必ずキックにしよう。また、中パンチの後の落鳳捶はかなり早めに出そう。画面端でなくても、最後の投げがないだけでかなり強力だ。



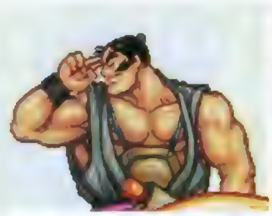
◀持ち上げ技の立ち中パンチ。飛び込みの後などには、この技から連続攻撃開始だ。素手の状態でも出せるのがいいね。



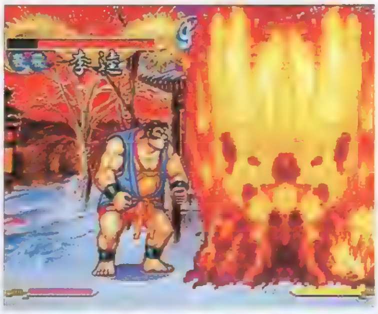
▶素手のときの秘奥義、撃斬攻。威力は他の秘奥義に比べるとイマイチだが、出るのが早いので使いやすい。連続技に組み込め。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・接近立ち中パンチ<br>・立ち強キック<br>・落鳳捶<br>●接近立ち中パンチから落鳳捶につながり、さらに追い打ちが可能。立ち強キックは、斜め上方向に持ち上げるので、ダッシュで追うか、リーチの長い技で追い打ちしよう。 | ・接近立ち強キック<br>・烈波掌、強<br>●スペシャルモードで烈波掌は、溜め技じゃなくなっているので使いやすい。連続技に組み込んでも、単体で出しても強い。戴宗は武器の有無に関係なく必殺技を出せるのが強み。連続技で華麗に勝とう。 |

## 黒旋風 李逵



2挺の斧を持ったキャラ。見た目通りのパワーファイター。地面から岩を出す地裂斬は、押すボタンで出現位置を選べる（小…自分の位置、中…自分の3キャラ前、強…前方の最も遠い地点）が、出るのが遅いので早めに対空技として使う以外、あまり使う機会はない。中や強は拡大した画面だとまず当たらないだろう。基本的な闘い方は、立ちやしゃがみの小パンチ、中パンチで牽制しつつ飛び込みからの連続技を狙っていこう。連続技は、飛び込み強キック→立ち強パンチ→黒旋風がいいぞ。最後の黒旋風は、強で出した方がダメージが大きいので出すなら強だ。もちろんパンチ連打（黒旋風は連打すると長い間出せる）も忘れずに。コンピュータならこの黒旋風だけでも勝ててしまうぞ。



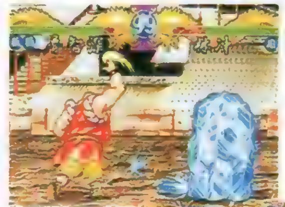

▶素手の秘奥義。見た目より当たり判定が小さいので、出すときは注意しよう。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・飛び込み強パンチ<br>・接近立ち強パンチ（素手）<br>・立ち強パンチ（素手）<br>●飛び込み強パンチは武器なしでも持ち上げられるが、叩きつけるタイプなのであまり持ち上がらず、追い打ちできる技が少ない。このキャラも武器をなくさないように。 | ・なし<br>●悲しいことに李逵には、ふっ飛ばす技はあっても、画面端で相手を張りつけてしまう技が無い。まぁ、なくても攻撃力の高いキャラだから、ふっ飛ばし技に頼らずとも充分闘える。飛び込みからの黒旋風といった強力な連続技を狙っていこう。 |

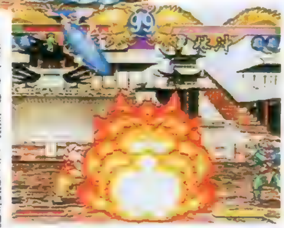
## 花和尚 魯智深



李逵より動きは遅いが、1発の攻撃力が大きいパワーファイター。持っている武器もあだ名通り、禅杖なのでリーチがある。飛影旋殺陣は追い打ち（中なら中パンチ、強なら強パンチ）が可能。しかも、追い打ちは持ち上げることができるので、さらに攻撃できる。飛び込むと見せかけて、羅刹を狙うという戦法もあるが、ガードされると反撃を受けてしまうので使いすぎには注意。素手なら飛び道具の狼牙滅凍が使える。これは当たると相手を凍らせることができるのだ。パンチとキックで上下に撃ち分けることも可。



◀素手のとき出せる、狼牙滅凍（パンチで出す、上段）と狼爪滅凍（キックで出す、下段）。普段使うなら立ちガードができない狼爪滅凍の方にしよう。



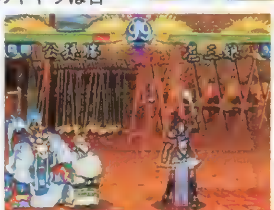
▶素手の秘奥義、真炎起雲焔。魯智深は素手の状態で2種類の秘奥義を出すことができる。阮小七と同じく相手との距離（近く…地獄波乗、遠く…真炎起雲焔）で使い分けよう。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・飛影旋殺陣、中・強（武器）<br>・立ち中パンチ（素手）<br>・跳び込み強パンチ（素手）<br>●飛影旋殺陣は中、強ともに追い打ちまで当てないと、持ち上がらないので注意。溜め技なので、連続技に組み込むのが難しい。飛び込み強パンチはなかなか当てづらい。 | ・しゃがみ強パンチ（武器）<br>●画面端に追い込んだら、しゃがみ状態でこの技か飛影旋殺陣を狙っていこう。その他にも、一応立ち強キックは相手を遠くにふっ飛ばすことができるが、画面端に当たっても張りつかせることができない。この技は端に追い込むのに使おう。 |

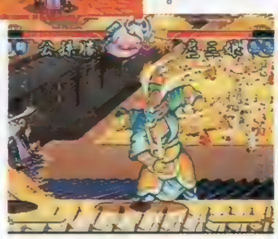
## 入雲龍 公孫勝



見た目が2対1なのでちょっと卑怯な感じのキャラ。パンチ系は哪吒、キック系は公孫勝が攻撃する。このキャラは自分で武器を捨てられないので、まず素手の状態にはならないだろう（一応武器ゲージがなくなると哪吒は動かなくなるが、一定時間で回復）。必殺技はどれもスキが大きく使いづらいので、基本的にリーチのあるパンチ系をメインに闘おう。画面端なら飛び込み強キック→立ち強パンチ→幻縛仙撃の連続技が可能。跳び込みキックの後のパンチは1歩下がって出すような感じにすればバッチリだ。



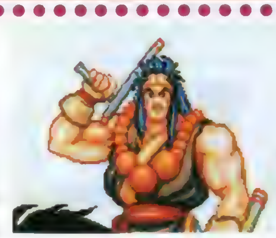
◀相手の武器攻撃や必殺技をガードしていると、武器ゲージがなくなる。そうなると哪吒はしばらく動けなくなってしまうのだ。そうなったらかなり戦力ダウン。



▶武器あり時の秘奥義、猛襲肉弾跳。画面中を跳ね回るので、相手との距離に関係なく、出せばだいたい当たる。当たった相手はふっ飛び、張りつかせることができる。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・接近立ち強キック<br>・接近立ち中パンチ（武器）<br>・飛び込み強キック<br>●接近中パンチは叩きつけてバウンドさせ、持ち上げる技。対空時間が立ち強キックより短いので、追い打ちがしにくい。接近技なら強キックの方がいいぞ。 | ・立ち強パンチ（武器）<br>・猛襲肉弾跳（武器）<br>●立ち強パンチは接近ではふっ飛ばせない。近〜中距離でいきなり出すといいだろう。秘奥義の猛襲肉弾跳は一応張りつかせることができるが、終わった後公孫勝は目を回してしまうので、追い打ちはほぼ不可能。 |

## 行者 武松



一応トンファという武器を持っているが、ここはあえて素手で闘った方（伝承では素手で虎をやっつけた）が強いぞ。秘奥義も素手のときの方が強い。武器を持っているときは鴛鴦脚や対空技の猛虎爪撃で、素手になったら飛び込みやダッシュから投げを狙う、といった戦法をメインに闘おう。連続技は飛び込み強キック→立ち強キック→飛翔撃膝が武器の有無に関係なく使える。最後を投げ（烈旋空舞）にしたりと、バリエーションはいろいろある。体力が少なくなったら（ゲージが点滅する）積極的に秘奥義の猛虎地砕弾（素手のときのみ出せる）を狙っていこう。上に挙げた連続技の最後にこれを組み込めば、さらにいい感じだ。常に接近して闘う。これが武松のベストな闘い方だ。



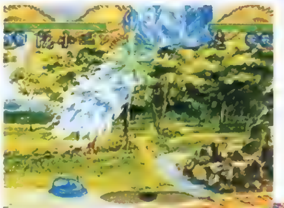

▶武器あり時の秘奥義。ラウンド開始前に攻撃するので、かなりズルイ技（？）。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・猛虎爪撃、中・強（武器）<br>・鴛鴦脚、強<br>・鴛鴦落殺脚、中・強（素手）<br>●鴛鴦脚、鴛鴦落殺脚どちらもにたような技だが、使うならコマンドの簡単な鴛鴦脚の方がいい。武松は、通常技で持ち上げる技がないので多少つらい。 | ・なし<br>●李逵同様、ふっ飛ばして張りつける技がない。一応、飛翔撃膝と接近立ち強パンチが遠くにふっ飛ばせる。追い打ちよりは、烈旋空舞や乾坤倒落といったコマンド投げを狙った方が強い。ちなみに乾坤倒落は空中でも投げられるぞ。 |

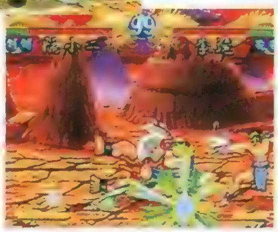
## 立地太歳 阮小二



阮3兄弟の中では、一番リーチがある。武器は水の精（みたいなもの）。公孫勝の哪吒と同じで、自分から武器を捨てることはできない。壊れても、一定時間で回復するというのも同じだ。飛び道具の月牙鏢で牽制、飛び込んできたところを乾坤氷龍脚で迎撃という史進と同じパターンも使えるぞ。飛び込みからの連続技では、飛び込み強キック→立ち強パンチ→月牙鏢というのが簡単。乾坤氷龍脚は単体では使えるが、連続技に組み込むと当たらない。また、単体で接近して使うなら小でないと当たらないので注意。



◀乾坤氷龍脚は2段攻撃。問題はいかにして相手を凍らせるかだ。近くでは小、遠いときは中、強で出すといいぞ。対空技はぜひこれを使おう。



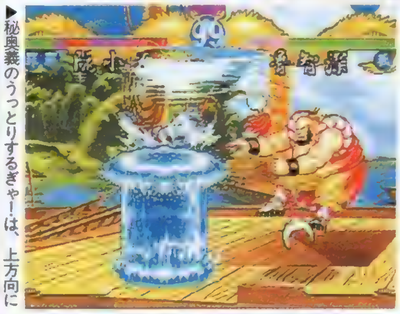
▶武器あり時の秘奥義、魔水乱手殺。乱舞系の技で出るのが早く、コマンドも簡単なのでかなり使える技だ。ちなみに素手の秘奥義は阮兄弟3人とも同じものだ。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・接近立ち強キック<br>・立ち強キック<br>・操水法、中（武器）<br>●立ち強キックは距離に関わらず、当たれば持ち上げられるのが便利。操水法はちょっと特殊で、コマンドを入れると阮小二は動けず、水の精を操作するのだ。 | ・立ち中キック<br>●この技は1歩進んで蹴りを出す技なので、中距離からいきなり出すと効果的。画面端なら飛び込みをジャンプ強パンチし、その後にこの中キックを当てるといいだろう。特殊な技として乾坤氷龍脚は当たると相手を凍らせ、一時的に動きを止められる。 |

## 短命二郎 阮小五



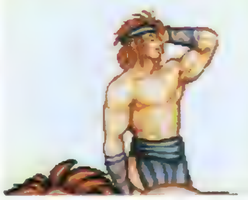
見た目は変だが三兄弟の中では、一番攻撃力がある。スペシャルモードでは、飛び道具のコマンドが溜めになっているが、溜め時間はそれほど長くないので安心。飛んでいくものは普段は魚だが、たまにカエルやカニが出る。このカエルとカニは魚より強いので、距離が離れたら飛び道具を連射だ。基本的な闘い方は、阮小二と同じ飛び道具→対空技というパターンが使える。対空技は近ければ旋蓮華、遠ければ幻流昇と、使い分けるようにしよう。幻流昇は持ち上げる技なので、当てたらもう一度出すと追い討ちが可能だ。飛び込みからの連続技は、飛び込み強キック→立ち強キック→幻流昇。最後の幻流昇は追い打ちなので、あわてずワンテンポ待ってコマンド入力しても大丈夫だ。



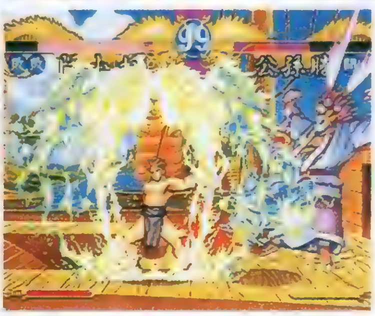
▶秘奥義のうっとりするぎゃ！は、上方向には強いが横方向に弱い。使いどころに注意。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・立ち強パンチ（武器）<br>・立ち強キック<br>・幻流昇<br>●立ち強パンチは、斜め上方向に持ち上げるので、追い打ちをするならダッシュで追うか幻流昇にしよう。接近立ち強パンチは阮小七と見た目は同じだが持ち上がらない。 | ・立ち中キック<br>●この技は阮小二と同じ。ただ、技が出るときに踏み込まないので中距離からの奇襲としては使えない。使うなら、相手に当たると距離の離れてしまう、飛び込み強パンチなどの後や、ダッシュでいきなり近づいた後になどに使おう。 |

## 活閻羅 阮小七



三人の中では一番スピードが速い。スペシャルモードでは阮小五と逆に溜め技だった飛び道具がコマンドになった。それ以外の必殺技も使いやすいので、最もバランスのいいキャラといえよう。阮小五と同じ必殺技を持っているので、同じ闘い方ができる。が、スピードが速い分、阮小二や五に比べて連続技が入りやすいので、飛び道具を連射せずどんどん連続技を狙って攻めよう。飛び込み強キック→立ち強パンチ→幻流昇というのが簡単で出しやすい。最後の必殺技を乾坤雷龍脚や月牙鏢にしてもいいぞ。秘奥義の雷龍衝は武器の有無に関係なく出せることを覚えておこう。阮小七は、素手の状態なら2つの秘奥義を出せるので、近ければ雷龍衝、遠ければ鳳凰召喚と使い分けよう。



▶雷龍衝は接近専用の秘奥義。出るのが早いので連続技に組み込んで出そう。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・接近立ち強パンチ（武器）<br>・立ち強パンチ（武器）<br>・立ち強キック<br>・飛び込み強パンチ（武器）<br>・幻流昇<br>・垂直ジャンプ中、強キック<br>・しゃがみ強パンチ（素手） | ・立ち中キック<br>●立ち中キックは阮小二とまったく同じ。やはり中距離からの奇襲に使うのがいいだろう。乾坤雷龍脚は当たると相手はしびれるが、阮小二の乾坤氷龍脚のように動きを止めることができないので、追い打ちはまずできないだろう。 |

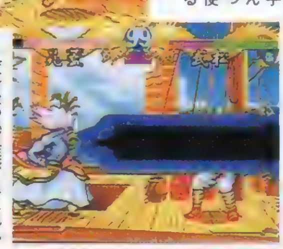
## 托塔天王 晁蓋



ボスキャラだが2P対戦プレイのみ使用可能。1ラウンド取られた後、コマンドを入力（KOされたときパンチ3つ押しっぱなし）すると変身できる。変身しないと秘奥義（変身コマンドも秘奥義だが）が使えない。でも、さすがボスキャラなので変身前でも充分強い。わざと負けて変身するより、変身前で闘おう。飛び道具はないが、中距離なら衝鬼陣が届くので、これで攻めよう。ただし相手と密着状態だと当たらないので注意。オススメの連続技は飛び込み強パンチ→立ち強パンチ→鬼神脚（強）→追い打ち。



◀鬼神脚は強で出すと相手をふっ飛ばせる。もちろん画面端だと、相手を張りつかせることができるので便利。当然、変身後も使えるぞ。どんどん狙おう。



▶変身後の秘奥義、五火鬼孔砲。出るのは遅いが、見た目通り威力は抜群。接近されると、まず反撃されるので使いどころの難しい技だ。バックダッシュで距離を離して出せ。

| 持ち上げる技 | ふっ飛ばす技 |
|---|---|
| ・立ち強パンチ<br>・しゃがみ中パンチ<br>・立ち強キック<br>・立ち中キック<br>・飛び込み強パンチ<br>・飛び込み強キック<br>・分身、強 | ・鬼神脚、強<br>・衝鬼陣、強<br>●基本的に晁蓋は素手なので、武器の有無を心配する必要はない。衝鬼陣は押すボタンで炎の飛ぶ距離が変わる。強、中、弱の順で遠くへ届くようになるぞ。変身してしまうとこの技は出せないので注意。 |

# 豪血寺一族2
## ちょっとだけ最強伝説

一見イロモノ、やっぱりイロモノ!? いや、そのウケ狙いのキャラクターとは裏腹に、本当はバリバリに熱く、爽快な格闘ACTなのだ!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | ACT | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | アトラス | 対応周辺機器 | 2P対戦可 |
| 発売日 | 95年10月20日(発売中) | | |

## 頭主の座を求めて集まった奇妙な連中の文字通り骨肉の争いが、今始まる!!

世界有数の大財閥、豪血寺。頭主となれば、豪華絢爛、酒池肉林な毎日が約束されているという。しかも、古来この一族には、2年に一度開かれる格闘大会に優勝すれば誰でも頭主となることができるという、一風変わったしきたりがあった。「弱き者、豪血寺を名乗るべからず!!」初代頭主のその言葉が、世界有数の財閥を、比類無き格闘一族に仕立て上げたのだ。

さて、前作に当たる「豪血寺一族」より1年。この大会で優勝し、頭主の座についた豪血寺お種の謎の失踪より、今回のストーリーは始まる。豪血寺一族の定めの1つ「9日以上頭主としての任務を放棄した場合、任期を待たずしてその頭主を廃し、頭主決定格闘大会を開催するべし」に従い、頭主決定格闘大会が開催されることになったのだ。今回エントリーしたのは前大会に登場した8人に加え、新規参加5人の計13人。今、さまざまな思惑を秘め、頭主決定大会の幕が上がる。はたしてお種は何を思い、姿を消したのか？ すべては大会中に明らかになる!!



◀オープニングは2通りある。こちらはここでも触れている、お種失踪の件について。



▲で、こちらはクララのイカすビジュアル。これは必見だぞ。アーケード版では、これに惹かれて何人の男がコインを投入したことか……。これが！ 好きなときに何度でも見られるなんて、この幸せ者。

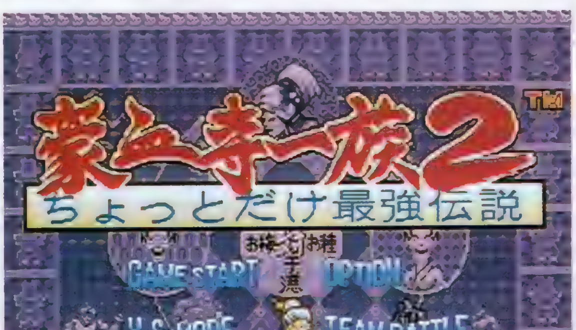


▲ま、何はともあれ頭主決定格闘大会開始。どうもこの裏には何かありそうなのだが……。戦っている連中は、そんなことどうでもいいようだ。結構、薄情な奴らなのかもしれない。

## 『ちょっとだけ最強伝説』そのサブタイトルに隠された秘密とは!?

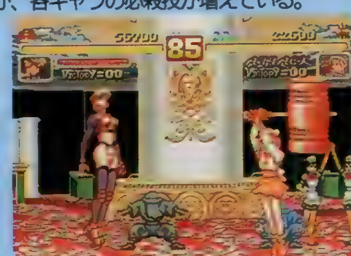
PS版「豪血寺一族2」のサブタイトル『ちょっとだけ最強伝説』。アーケード版「豪血寺一族2」の続編、シリーズ3作目のタイトルが「最強伝説」なのだ。そう、PS版「2」では文字通り"ちょっとだけ"「最強伝説」が遊べてしまうのだ。

下のタイトル画面に注目してほしい。右下のチームバトルモードがそれだ。対戦モードに限られてしまうのが残念だが、このモードでは、アーケード版「最強伝説」のウリである、2人でチームを組んでの対戦モードが楽しめる。しかもこのモードでは、最初からスーパークララと冥犬ポチ、さらに新キャラの黒子、このゲームのボスキャラである豪血寺お種まで使用可能！ 挙げ句の果てには、裏技でアーケード版「最強伝説」のボスキャラ、チャックまでもが使えるという豪華さ!! アーケード版「豪血寺一族2」を一歩越えたPS版。熱い対戦が楽しめるのは当然と言えるね。




### アーケード版
## 『豪血寺外伝〜最強伝説〜』は、こんなゲームだ！

「豪血寺」シリーズの3作目。ボスも含め合計18人の中から2人を選んでチームを組んで戦う。組み合わせたキャラによってチーム名が決まるが、これがまたイカすヤツでファンならニヤリとしてしまうものばかり。基本システムは「豪血寺一族2」を踏襲しているが、各キャラの必殺技が増えている。

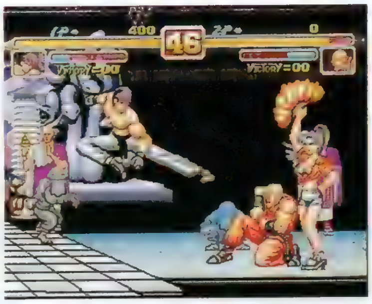


▶こんな対戦が、苦もなく実現してしまう。PS版を遊んで対CPU戦がやりたくなったら、ゲームセンターへGOだ!!



# 『豪血寺一族2』は、この辺が一味違うのだ！

「豪血寺一族」シリーズは、その独自のゲームシステムから、スピーディで爽快なゲーム展開が約束されている。それにともなって、バトルフィールドも縦2画面分×横4画面分と、かなり広めだ。これにより、どちらかというとシミュレーション性の高い他の格闘ACTとは一線を画した、〝ガンガン攻め込む楽しさ〟が実現している。これこそが「豪血寺一族」シリーズの最大の魅力とも言えるだろう。


▲ダッシュの使い方がすべてを決める！　と言っても過言ではないこのゲームシステム。ハイそこ、しゃがんで待ってないでガンガン攻めるの!!

## ダッシュ、バックダッシュ、二段ジャンプで機動性アップ!!

「豪血寺」シリーズでは、広いバトルフィールドを生かしたスピーディな戦いがポイントとなる。全キャラが標準で使うことのできるダッシュや二段ジャンプをうまく使って、相手を翻弄しよう。ちなみにダッシュ中に攻撃ボタンを押すことでダッシュ攻撃を出すことができる。そして、バックダッシュ中は無敵状態に。また、ジャンプ中に攻撃を受けて体勢を崩しても、もう一度ジャンプすれば体勢を立て直すので、そのまま攻撃に移行す

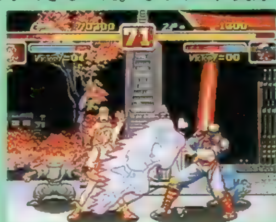


▲バックダッシュ中は無敵。これで相手の飛び込みをかわし、必殺技をたたき込め！
◀ダッシュキックを当てれば、相手はもんどり打って転倒。仕切り直しに便利だ。

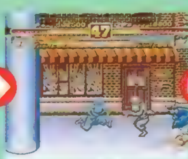
## 『豪血寺』最大の魅力！相手に吸いつき変身するのだ

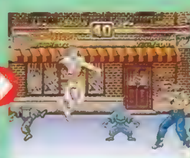
このシリーズ独特のフィーチャーとして、変身するキャラの存在というものがある。相手に吸いついて（基本的には投げコマンドだが、クララのみ飛び道具を相手にヒットすればOK）精力を吸収し、10秒間だけ変身した姿で戦うことができるのだ。もちろん、変身中は通常技、必殺技ともに大幅にパワーアップする。

ノーマルモードでは、お梅、クララ、干滋、金太朗の4人が、チームバトルモードではお梅、干滋、お種の3人がそれぞれ変身することができるのだ。


◀クララのみ、飛び道具のミラクルデスキッスを当てることで変身する。ちょっと厳しい!?

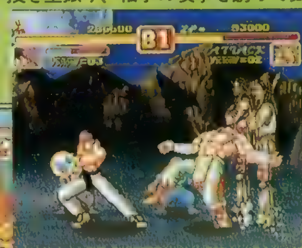

▲まず、相手に接近することからすべては始まる。うまい具合に吸いつくことができたら……。


▲相手を突き飛ばし、変身開始！　白い閃光に包まれて、華麗なるメタモルフォーゼが行われる。


▲その光が去った後には、麗しの乙女が!!　あぁ、どうせ吸われるのなら婆ァよりもこっちがよかった……。

## いつでも何でもキャンセル可能！熱い連続技をたたき込め!!

いつでもどこでも、通常技であれば必殺技でキャンセルが可能というのも「豪血寺」独自のシステムだ。ほとんどが一定のタイミングで、特定の技しかキャンセルできない他の格闘ACTでは、キャンセルというのは連続技を作るためのものにしかならないが、『豪血寺』では相手の近くでワザとスキの大きい技を空振り、相手の攻撃を誘って必殺技で打ち返すというフェイントじみた使い方も可能。もちろん連続技にも使用でき、頭を使



▲ダッシュパンチもキャンセルできる。連続技にもっともつなぎやすいパターンだ。
◀ジャンプ中でもキャンセルができるのだ。お志摩などがよく使うことになるぞ。

## 戦いにおけるストレスをその身に溜めて…怒りの一発奥義を炸裂させろ

こちらの攻撃をガードされたり、相手の攻撃を受けたり……。ストレスの溜まる瞬間だ。ところがこのゲームでは、それは反撃への糸口となる。上で述べたような行為を受けると、画面上部の忍耐メーターがだんだん溜まっていき、これがMAXに達したとき、キャラは青白い炎に包まれ（この間完全無敵)、強力な必殺技、一発奥義を放つことが可能になるのだ。一発奥義はコマンドも簡単。今こそ怒りの一撃をたたき込め!!

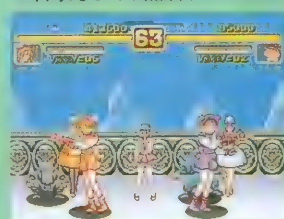


◀例えば相手の攻撃を喰らっていると、メーターがだんだん上がっていって……。雄叫びと共に体が青白い炎に包まれる!!
▼で、一発奥義炸裂!!　大ダメージを与えることに成功。さぁ、勝負はこれからだ。



## 格闘ゲーム初!?歌うBGM

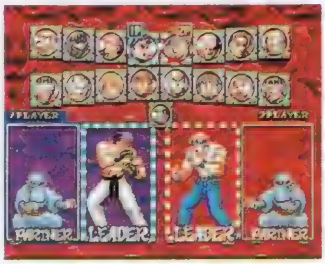
このゲームでは、一部のステージで歌が流れる。いずれも、歌詞が非常に個性的だ。中でも必聴なのがクララステージ。クララのCVも担当している三石琴乃さんが熱唱しているのだ!!


◀歌うは三日月くるみちゃん。三石琴乃さんのダブルキャストだ。

豪血寺一族2

# PS版『豪血寺一族2』に登場する

「豪血寺一族２」でプレイヤーが操ることのできるキャラは、全部で13人。いずれ劣らぬくせ者揃いだ。PS版オリジナルのチームバトルモードでは、さらに隠れキャラもあわせて５人増え、合計18人のキャラで遊ぶことができる。これだけいたのでは、とても全部のキャラまで手が回らない人もいるだろう。ここではそんな人のために全キャラを網羅し、戦い方のアドバイスをお送りしよう。

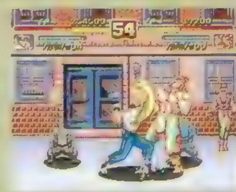


▲チームバトルモードのキャラ選択画面を見てげっそりきていたキミも、これで安心だ!!



**キース・ウェイン**
バランス重視

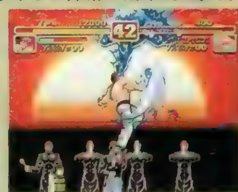
礼児と並び、バランスキャラの代表格。空中で出せる必殺技がないのは痛いが、リーチの長い通常技がそれを補って余りある。特に弱キックに強キック、しゃがみ強キックは強力で、牽制に使うにはもってこいだ。連続技では飛び込みから弱パンチ数発からナックルボマーというのが強力。一発奥義は使いづらいが、これはご愛敬。





**大山礼児**
バランス重視

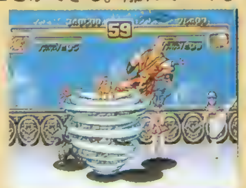
ダッシュ攻撃はリーチが長いし、必殺技もいいものがそろっている。中でも流炎昇は強力で、ダッシュパンチをキャンセルしてつなげると非常に効果的だ。昇燕舞を使って空中からの奇襲も効果的。反面、一発奥義の流気昇炎斬は判定が小さく、バレバレのタイミングで出すと簡単に潰されてしまう。無理に狙う必要はない!?





**花小路クララ**
バランス重視

リーチは非常に短いし、ダッシュの距離も短い。が、一度相手に近づいてしまえば基本技のスキの小ささから、ガンガン押していくことができる。離れていても多彩な飛び道具で相手につけ入るスキを与えない。受けに回ってもミラクルアタックとドリームターンアタック、２種類の対空技を使い分ければでガッチリ守れるぞ。

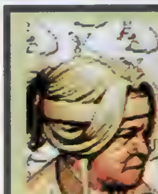




**孤空院千滋**
"味"重視

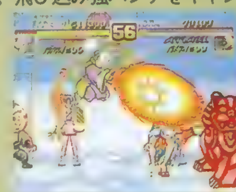
どう考えてもイロモノの千滋。必殺技も通常技も、やっぱりどこか、変。で、しかも弱い。特に出るまでのモーションが遅いので、連続技が作れないところが非常に痛い。一尺布打と竜口壁、片飛腿を駆使して、待ち気味に戦うのが消極的だがもっとも有効なところだろう。通常技では弱パンチの連打が強い。覚えておこう。

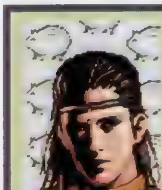




**豪血寺お志摩**
空中戦重視

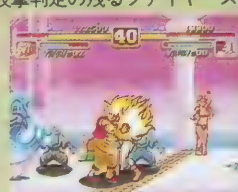
アニーと並ぶ空中戦のスペシャリスト。守りに適したアニーと逆に、お志摩の空中必殺技は攻め込んだときにその効果を発揮する。飛び込み強パンチをキャンセルしての強威嚇砲がとにかく強力だ。対空技も豊富で、星流弾、天舞脚の２つが、少々クセはあるものの役に立ってくれる。リーチが短いので必殺技メインで攻めよう。





**サハド・アスラーン・リュート**
バランス重視

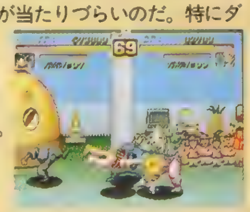
リーチが若干短く、必殺技も溜め技が多い。が、バランスは非常にいいキャラだ。特に、相手の飛び道具をかき消して、なおかつ攻撃判定の残るファイヤーストーム、ガードしている相手でもつかんで燃やしてしまうフレイムアタックが非常に強力だ。対空にはアピアチャチャが有効そうだが、しゃがみ強キックの方が頼りになる。





**孤空院金太朗**
"味"重視

決して強いとは思えないのだが、弱くはない、変なキャラ。それが金太朗だ。その秘密は、彼の体の小ささにある。とにかく攻撃が当たりづらいのだ。特にダッシュパンチなどは判定が大きいうえに、思い切り姿勢を低くして突っ込むので、反応されにくい。普通では、これをキャンセルしてブーンスイングにつなげるのがいいだろう。

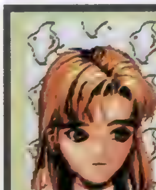




**豪血寺お梅**
バランス重視

普段はトリッキーな通常攻撃、特にしゃがみ強パンチとしゃがみ強キックをメインに、威嚇顔と岩砕歯の溜めを作りつつ攻める。変身後は強パンチと桃恋火を撃って相手の動きを封じていくのがいいだろう。相手の動きが止まったら、ダッシュして投げだ。もし変身したくない場合はキックボタンで相手を投げればいい。





**アニー・ハミルトン**
空中戦重視

フォトンバーストを弱、強で打ち分けるだけで、動きの遅いキャラなどは動けなくなってしまうくらい、空中必殺技の性能がいい。一見対空技に見えるレインボーライズは判定が小さいので、ダッシュパンチからの連続技に組み込むのが利口な使い方だ。忍耐メーターが溜まったら、普通に投げる感覚で一発奥義を狙っていこう。



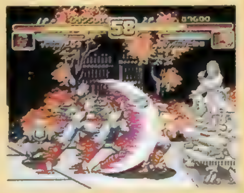
# キャラ別基本攻略を一挙公開!!



## 破嶌才蔵

スピード重視

通常技、動き、とすべてにおいて速いのが才蔵の特長。ダッシュ攻撃と必殺技をうまく組み合わせれば、相手を瞬く間に瞬殺してしまうことだって可能だ。ただし、ダッシュ中に攻撃を受けるとダメージが2倍になってしまうので注意。連続技では飛び込み強パンチ→しゃがみ弱パンチ数発→強キック→青炎裂傷斬というのがお手



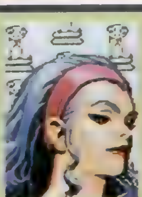


## 陳念

飛び道具重視

2つの強力な必殺技を持つ陳念。煉獄霊波は、手元で気を練っているときは飛び道具を消すことができ、しかも対空技として使える。また、空中でも出すことができるというすぐれもの。呪縛符は当たれば相手を金縛りにすることができる。しかも、これらの飛び道具は1画面中に1つずつ、出すことができるのだ。

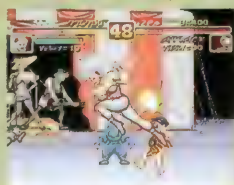




## アンジェラ・ベルテ

パワー重視

ヒットアンドアウェイの得意なパワーファイター。……ちょっと変だが、事実なんだから仕方ない。動きはとにかく遅いのだが、スマッシュキックの存在がそれを忘れさせてくれる。特に強力なのがジャンプしてすぐに出すスマッシュキック。しゃがみ強キックとの2択で相手の動きを封じ、一気にケリをつけてしまおう。

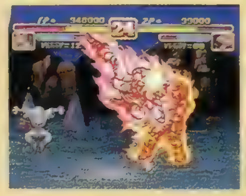




## ホワイト・バッファロー

パワー重視

通常技のリーチが異常に長く、しかもそれが必殺技並の攻撃力を備えている。それだけでも強力なのに、タックルブローは連続技に組み込めるし、フライングエルボーは判定が非常に大きい。バッファローストームはかなり先読みをしないと対空技にはならないが、強キックがそれを補ってくれる。問題は一発奥義の弱さだ。





## スーパークララ

バランス重視

クララが変身することによって登場するスーパークララ。チームバトルモードでは最初から使うことができる。通常技にかなりクセがあるため使いづらい印象を受けるが、必殺技は強力だ。特にスパークセイヴィーングは高い位置で蛇行しながら飛ぶので、ほとんどのキャラの動きを封じこめることができるのだ。





## 冥犬ポチ

"味"重視

金太朗が変身することによって登場するが、チームバトルモードでは最初から使うことができる。見た目通り"味"を重視したキャラだが、トリッキーな動きを利用すれば、そこそこ戦える。必殺技で有効なのがク～ンワンワンで、対空にも使える優れものだ。画面端に相手を追い込めば、これだけで削り倒すこともできる。





## 豪血寺お種

飛び道具重視

「豪血寺一族2」の最終ボス。チームバトルモードでのみ使うことができる。基本的にはお梅とまったく同じだが、必殺技・森羅鏡の存在、その一点において決定的に異なる。他キャラの一発奥義に匹敵する破壊力を持つ技が、通常の必殺技として使うことができるのだ。森羅鏡で、相手を恐怖のどん底にたたきこんでやろう。





## 黒子

バランス重視

チームバトルモードでのみ登場。しかも、黒子の宿命かチームリーダーになることができない。が、その実力は折り紙つき。必殺技が礼児に酷似していて使い勝手がいいのだ。しかも、体が小さいので相手の攻撃を受けづらいときている。飛扇鳥で牽制して、飛び込んだら迎撃墜扇花で押していけば問題はないだろう。

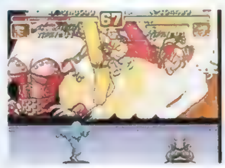


## そして最強の格闘家、チャックまでもが使えるのだ!!



| | |
|---|---|
| パワービーム | ↓↘→+パンチ |
| ハリケーンキック | →↘↓↙←+キック |
| ファイヤーストリームキャノン | →↓↘+キック |
| アングリーチャージ | ↓↙←+パンチ連打 |
| 一発奥義・チャックウインディーヴァイオレンス | →↓↘+キック同時押し |

アーケード版「最強伝説」のラスボスとして登場するチャック。チームバトルモードのキャラ選択画面で、方向キーを←→↓↑↓←→←と入力することで使うことが可能になるぞ。その秘められし格闘能力は他キャラのそれをはるかにしのぐ!! ここではあえて彼の戦い方を記すことはしない。彼の強さの前には、セオリーなど必要ないからだ。



▲鬼神の強さを誇るチャック！この牙城を崩すことができるか。

# ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96

レスラーがポリゴンになり、動きもより実在の人物に近づいた『ファイプロ』シリーズの最新作。フォールできる技もひと目でわかる、10人全員のコマンド表を一挙に大公開しよう!!

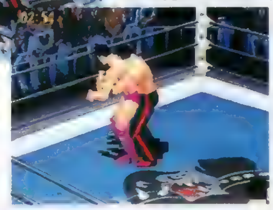
| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | SPG | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | ヒューマン | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック)<br>2P対戦可 |
| 発売日 | 3月15日(発売中) | | |

## ボタンを押すタイミングが勝負のカギを握っている!

このゲームのレスラーは、技をかける動作が細かく表現されている。そして、その技が決まるかどうかは、ボタンを押すタイミングで決定するぞ。グラップル、つまり相手と組み合ったときにボタンをタイミング良く押すのがポイントだ。見た目の感覚としては、ちょうど相手の肩に手が触れた瞬間(ほんの一瞬なら遅れてもだいじょうぶ)にボタンを押すような感じだ。



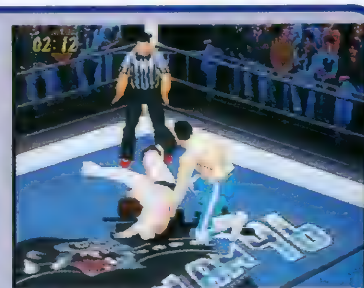
◀組み合う前に、腕を振り上げるのでそこでタイミングを合わせよう。組み合う瞬間を見て押すよりも、タイミングを覚えてしまおう。



▶背後から組むときは、レスラーが重なったあと、すぐ組んだグラフィックになる。そこで遅れないように、注意してボタンを押そう。

### 実は裏返せるのだ!

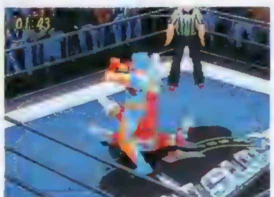
説明書には、うつ伏せから仰向けに転がすやり方は載っているが、その逆は載っていない。しかし、仰向けの相手のそばで□と×を同時に押すとうつ伏せにできるのだ。今回の『ファイプロ』は、相手のバックにはうつ伏せからでないと回りづらくなっている。しかし、このことを知っていれば、うつ伏せになる技を使わなくても相手のバックに回れるぞ。



▲このように、仰向けからうつ伏せに転がすことができる。これでバックから組む技が使いやすくなるはずだ。後半では特に重要なので覚えておこう。

## 技のコンビネーションを考えよう(序盤戦)

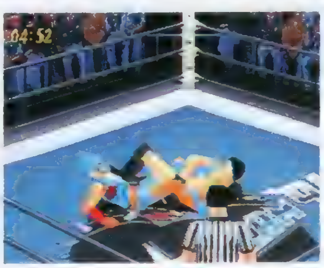
序盤戦はとにかく、小技(□ボタンの技)を中心に闘うことになる。相手を小技で倒して、追い打ちをかけるよう。この攻撃の繰り返しで、ジワジワと攻めていこう。ロープに振る攻撃もいいが、真田延久、梶原丈、冴刃明の3人は必ずロープ際で止まってしまうし、他のレスラーも体力があるうちはロープ際で止まってしまい、技を決めにくいので使わない方が無難だぞ。



▲カイザー、冴刃、真田の3人の離れて○ボタンの技は序盤から決められるぞ。

## 技のコンビネーションを考えよう(中盤戦以降)

中盤戦以降、起こした相手が肩で息をする回数が3回を越えたら、浴びせ蹴りなどの離れて○ボタンの技が決まるようになる。これで、投げ技から起こして○ボタンの技、そして倒れた敵に関節技というコンビネーションが成り立つぞ。この戦法で一気に攻めよう。ただし、梶原だけは○ボタンの技を決めても相手が倒れないので、起こさずに関節技で攻めること!



▲フォールで3カウント奪うよりも、関節技のギブアップの方が奪いやすくなっているぞ

| | レッド カイザー | ザ・ドルフィン |
|---|---|---|
| ■立ち技……□ | 掌打 | 張り手 |
| ……× | 中段突き返し蹴り | ミドルキック |
| ……○ | 骨法浴びせ蹴り | 一回転ドロップキック |
| ■相手に背を向けて ……□or× | 逆落とし蹴り | 急所攻撃 |
| ■カウンター……□ | サイクロンホイップ | サイクロンホイップ |
| ……× | ケブラドーラコンヒーロ▲ | 大回転ケブラドーラコンヒーロ |
| ■走って……□ | ショルダータックル | ショルダータックル |
| ……× | 低空ドロップキック | 人工衛星シザーズホイップ |
| ……○ | トペコンヒーロ | プランチャスイシーダ |
| ■相手が後ろ向きの時走って……□ | ショルダータックル | ショルダータックル |
| ……× | 低空ドロップキック | フェイスクラッシャー▲ |
| ■相手がコーナーに寄りかかって ……□ | エルボーアタック | ショルダータックル |
| いる時に対角線に走って ……× | 低空ドロップキック | ラリアート |
| ■ダッシュ時……○ | 掌底アッパー | スイングDDT |
| ■相手が後ろ向きの時のダッシュ時……○ | 高角度前方回転エビ固め● | ドルフィン・ラナ |
| ■コーナーポスト上で……□ | ダイビングヘッドバット | ダイビングエルボードロップ |
| ……× | シューティングスタープレス | ドルフィン式ダイビングエルボードロップ |
| ……○ | ミサイルキック | ミサイルキック |
| ……△ | トペコンヒーロ | ダイビングボディアタック |
| ■エプロンに触って……○ | ラ・ケブラーダ | プランチャスイシーダ |
| ■コーナーに ……×+上 | 雪崩式フィッシャーマンバスター | トップロープ雪崩式ブレーンバスター |
| 寄りかかって ……×+左右 | 串刺しショルダー | スイングDDT |
| いるとき組んで ……×+下 | 雪崩式フランケンシュタイナー● | トーキック |
| ■組んで……□ | ボディスラム | ボディスラム |
| ……□+方向キーのいずれか | サイクロンホイップ | サイクロンホイップ |
| ……×+上 | ブレーンバスター | 高速ブレーンバスター |
| ……×+左右 | DDT | シュミット流バックブリーカー |
| ……×+下 | ストマッククラッシャー | マンハッタンドロップ |
| ……○ | 骨法流掌打 | ステップ延髄ニールキック▲ |
| ……○+上 | ウラカンラナ | 垂直落下式ブレーンバスター |
| ……○+左右 | フィッシャーマンバスター | 元祖DDT |
| ……○+下 | カイザーボム● | リバースジャーマンパイルドライバー |
| ■バックを取って……□or× | バックドロップ | サイキック |
| ……○ | 高角度前方回転エビ固め● | 変形コブラツイスト |
| ……○+左右 | ジャーマンスープレックス● | 横抱え式バックドロップホールド● |
| ■バックを取られて……□or× | バックに回る | 急所蹴り |
| ■ダウン中仰向け(頭側)……○ | チキンウイングフェイスロック | ステップオーバーアームブリーカー |
| (足側)……○ | インディアンデスロック | 急所攻撃 |
| ■ダウン中うつ伏せ(頭側)……○ | 拷問キャメルクラッチ | 拷問キャメルクラッチ |
| (足側)……○ | 拷問ロメロスペシャル | 拷問逆片エビ固め |

記憶素子 F2

※技名のあとに●が付いているものは決まるとそのままフォールに入る技を示し、▲がついているものは決まると相手がうつ伏せになる技を示している。

| | 黒龍 | 真田延久 | 氷川光秀 | スター・バイソン |
|---|---|---|---|---|
| ■立ち技……□ | パンチ | ローキック | ローキック | パンチ |
| ……× | キック | ミドルキック | ミドルキック | キック |
| ……○ | ドロップキック | ハイキック | 一回転ドロップキック | ドロップキック |
| ■相手に背を向けて……□or× | 地獄突き | ボディーソバット | ローリングエルボー | 振り向きラリアート |
| ■カウンター……□ | サイドキック | ミドルキック | エルボーバット | ショルダースルー |
| ……× | ローリングソバット | ボディーソバット | スピンキック | カウンターキック |
| ■走って……□ | トーキック | ショルダータックル | エルボーバット | ショルダータックル |
| ……× | ラリアート | キチンシンク | フライングラリアート | ウエスタンラリアート▲ |
| ……○ | プランチャ・スイシーダ | なし | エルボー・スイシーダ | なし |
| ■相手が後ろ向きの時走って……□ | トーキック | ショルダータックル | エルボーバット | ショルダータックル |
| ……× | フェイスクラッシャー▲ | キチンシンク | フライングラリアート | ウエスタンラリアート▲ |
| ■相手がコーナーに寄りかかって…□ | トーキック | ショルダータックル | エルボーバット | エルボーアタック |
| いる時に対角線に走って…× | スペースローリングエルボー | キチンシンク | ジャンピングエルボーバット | ボディプレス |
| ■ダッシュ時……○ | エルボーバット | 飛び膝蹴り | エルボーバット | ショートレンジウエスタンラリアート |
| ■相手が後ろ向きの時のダッシュ時…○ | フェイスクラッシャー▲ | 飛び膝蹴り | ネックスマッシュ | ブルドッキングヘッドロック |
| ■コーナーポスト上で……□ | フライングニードロップ | なし | ダイビングエルボードロップ | なし |
| ……× | ラウンディングボディプレス● | なし | 屈伸式フライングボディプレス● | なし |
| ……○ | スレッジハンマー | なし | ダイビングエルボーアタック | なし |
| ……△ | なし | なし | ダイビングボディアタック | なし |
| ■エプロンに触って……○ | プランチャ・スイシーダ | なし | プランチャ・スイシーダ | なし |
| ■コーナーに……×+上 | トップロープ雪崩式ブレーンバスター | スロイダー | セカンドロープ雪崩式ブレーンバスター | ブレーンバスターホイップ |
| 寄りかかって……×+左上 | コーナーポスト攻撃 | 掌底ラッシュ | ショートエルボー | 串刺しショルダー |
| いるとき組んで……×+下 | トーキック | 飛び膝蹴り | 雪崩式バックドロップ | ストマックニー |
| ■組んで……□ | ボディスラム | ニーリフト | 延髄かかと落とし▲ | ハイアングルボディスラム |
| ……□+方向キーのいずれか | フライングメイヤー | 払い腰 | フライングメイヤー | 顔キック |
| ……×+上 | 顔面かきむしり | スロイダー | ブレーンバスター | ブレーンバスターホイップ |
| ……×+左右 | シュミット流バックブリーカー | 水車落とし | サイドスープレックス | DDT |
| ……×+下 | ドラゴンスクリュー | ダブルリストアームソルト | ジャンピングキック | ショルダーバスター |
| ……○ | 噛みつき | マシンガンニーリフト | フロントフェイスロック | ベアハッグ |
| ……○+上 | ショルダーアームブリーカー | 側頭部ハイキック▲ | ショートエルボー | フロントネックチャンスリー |
| ……○+左右 | 卍固め | 捻り式バックドロップ | 逆回転ローリングエルボー | アバランシュホールド● |
| ……○+下 | ジャンピングパイルドライバー▲ | マシンガンラッシュ | タイガードライバー● | パワーボムホイップ |
| ■バックを取って……□or× | ハンマーブロー▲ | ニールキック▲ | ローリングバックドロップ | ニークラッシャー▲ |
| ……○ | 首絞め | 片羽絞め | サーフボードストレッチ | サーフボードストレッチ |
| ……○+左右 | ジャーマンスープレックス● | 捻り式バックドロップ | タイガースープレックス● | 抱え式バックドロップ |
| ■バックを取られて……□or× | 急所蹴り | 首投げ | カンガルーキック | エルボーバット |
| ■ダウン中仰向け（頭側）……○ | スリーパーホールド | 腕ひしぎ逆十字固め | ステップオーバーフェイスロック | サッカーボールキック |
| （足側）……○ | ブラッシングエルボー | 膝十字固め | リバースネルソンデスロック | エルボードロップ |
| ■ダウン中うつ伏せ（頭側）……○ | ストンピング | 腕ひしぎ逆十字固め | セントーン | キャメルクラッチ |
| （足側）……○ | 鎌固め | 逆片エビ固め | 前転キャメルクラッチ | 逆片エビ固め |

| | アックス・ドゥガン | ザ・セイバー | 梶原　丈 | 冴刃　明 |
|---|---|---|---|---|
| ■立ち技……□ | パンチ | 腕パンチ（下段） | 張り手 | ローキック |
| ……× | キック | 腕パンチ（上段） | ローキック | ミドルキック |
| ……○ | ドロップキック | 裏拳 | ミドルキック | 大車輪キック▲ |
| ■相手に背を向けて……□or× | 掴みナックルパート | 振りかぶりパンチ | 一本足頭突き | ミドルキック |
| ■カウンター……□ | スルー | ショルダースルー | 張り手 | レッグラリアート |
| ……× | カウンターキック | ラリアート | 脇固め▲ | ショルダータックル |
| ■走って……□ | ジャンピングニーバット | ショルダータックル | ショルダータックル | フライングニールキック |
| ……× | ドゥガンハンマー | セイバーアタック | 胴体タックル | なし |
| ……○ | なし | なし | なし | ショルダータックル |
| ■相手が後ろ向きの時走って……□ | ジャンピングニーバット▲ | ショルダータックル | ショルダータックル | フライングニールキック |
| ……× | ドゥガンハンマー▲ | 延髄ラリアート | 胴体タックル | ショルダータックル |
| ■相手がコーナーに寄りかかって…□ | ショルダータックル | ショルダータックル | ショルダータックル | フライングニールキック |
| いる時に対角線に走って…× | ドゥガンハンマー | セイバーアタック | キチンシンク | 両足タックル |
| ■ダッシュ時……○ | ドゥガンハンマー | ボディブロー | 一本足頭突き | 胴体タックル |
| ■相手が後ろ向きの時のダッシュ時…○ | スレッジハンマー | スレッジハンマー | 胴体タックル | なし |
| ■コーナーポスト上で……□ | ダイビングニードロップ | フライングボディプレス● | なし | なし |
| ……× | ダイビングギロチンドロップ | 錐揉み式ムーンサルトプレス● | なし | なし |
| ……○ | スレッジハンマー | スレッジハンマー | なし | なし |
| ……△ | なし | なし | なし | なし |
| ■エプロンに触って……○ | なし | なし | なし | スロイダー |
| ■コーナーに……×+上 | セカンドロープ雪崩式ブレーンバスター | セカンドロープ雪崩式ブレーンバスター | 張り手 | マシンガンコンビネーション |
| 寄りかかって……×+左上 | 顔連続パンチ | パンチラッシュ | チョーク攻撃 | 前蹴り |
| いるとき組んで……×+下 | ストマックニー | セイバーアタック | ストマックヘッドバット | 膝突き蹴り |
| ■組んで……□ | ハイアングルボディスラム | ハイアングルボディスラム | タックル | ボディニーリフト |
| ……□+方向キーのいずれか | ハンマーブロー▲ | ハンマーブロー▲ | フライングメイヤー | スロイダー |
| ……×+上 | 長滞空ブレーンバスター | ブレーンバスター | ブレーンバスター | マシンガンコンビネーション |
| ……×+左右 | シュミット流バックブリーカー | ショートレンジラリアート | ボディブロー | サルト |
| ……×+下 | ココナッツクラッシュ | ストマックブロック▲ | ドラゴンスクリュー | ハーフハッチ |
| ……○ | ベアハッグ | ベアハッグ | ヘッドロックパンチ | マシンガンニーリフト |
| ……○+上 | ネックハンギングツリー | チョークスラム | 一本足頭突き | マシンガンキック1 |
| ……○+左右 | アバランシュホールド● | セイバー式アバランシュホールド● | スタンディングアキレス腱固め | キャプチュード |
| ……○+下 | ジャンピングパイルドライバー▲ | パワーボムホイップ | ジャンピングパイルドライバー▲ | マシンガンキック2 |
| ■バックを取って……□or× | ハイアングルアトミックドロップ | 延髄ラリアート▲ | バックドロップ | バックドロップ |
| ……○ | スリーパーホールド | 胴絞めスリーパーホールド | 片羽絞め | 片羽絞め |
| ……○+左右 | 抱え式バックドロップ | リバースパワーボム▲ | 延髄一本足頭突き▲ | ジャーマンスープレックス● |
| ■バックを取られて……□or× | エルボーバット | バックプレス | 脇固め▲ | 脇固め▲ |
| ■ダウン中仰向け（頭側）……○ | エルボードロップ | 超肉弾プレス● | チキンウイングフェイスロック | VIアームロック |
| （足側）……○ | 逆エビ固め | 逆エビ固め | アキレス腱固め | ヒールホールド |
| ■ダウン中うつ伏せ（頭側）……○ | キャメルクラッチ | 脇固め | 脇固め | 脇固め |
| （足側）……○ | 逆片エビ固め | 逆片エビ固め | 裏アキレス腱固め | 裏アキレス腱固め |




電撃PlayStation増刊
電撃PlayStation F2
特別付録

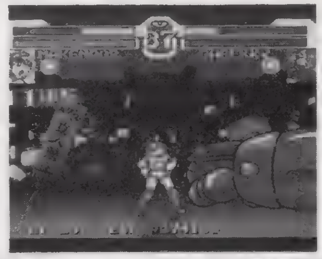
# 負けるな魔剣道2

RPGのようにレベルアップするシステムや、魔法システムなど、斬新なアイデアてんこもりな格闘ゲーム！ ガードキャンセルなどを使いこなして、連続技の醍醐味を味わっちゃおう!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 対戦格闘ACT | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | データム・ポリスター | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック)(2P対戦可) |
| 発売日 | '95年11月10日(発売中) | | |

## 豪快に決める連続技の伏線 ガードキャンセルを極めろ！

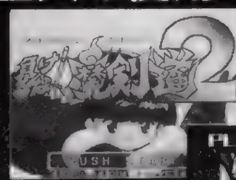
このゲームのシステムに、ガードキャンセルというものがある。これは敵の攻撃をガード後に攻撃ボタン（必殺技も可能）をタイミングよく押すことによって、敵の攻撃の戻り際に攻撃を与えることができるのだ。この場合、敵との距離が接近しているので、そこから技をくり出すことにより豪快な連続技を出すことも可能だぞ。



◀豪快な連続技がキメやすいガレッキー。いくつ入るか試してみよう。

## ○隠しキャラ2人の使用コマンド

マケンボーと剣野舞の2人が、VSモードだけでなくストーリーモードでも使用できるぞ。使用方法はタイトル画面で、"PUSH START"が表示されているときに、「R1、L1、○、△」と入力すると剣野舞、「R1、L1、○、×」と入力すればマケンボーがキャラ選択画面に登場して遊ぶことができるのだ。



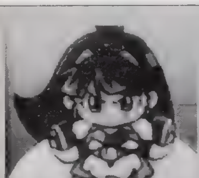
◀このかわいい光ちゃんのタイトル画面が表示されたら、0.5秒以内に素早く2人の使用コマンドを入力しよう。




▶コマンド入力が成功していれば、ご覧のとおり2つ入力していれば、2人のキャラクターのグラフィックが選択画面に登場するぞ。

# 全10キャラの連続技＆コマンドを大紹介！

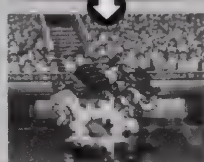
## 魔剣道2号



魔剣道2号こと光は、対空技と飛び道具を併せ持っており、必殺技だけ出していてもかなり強いキャラだ。あと、ガードキャンセル技は連打撃が強力。COM戦はリーチの長いしゃがみ強キックが有効だぞ。

| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| 拳導砲 | ↓↘→+P |
| 連打撃 | P連打 |
| マッカダッシュ | →↓↘+P |
| 光連脚 | ↓↙←+K |





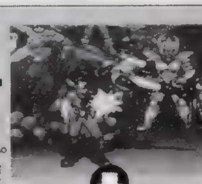
▲連続技は、めくりジャンプ強キックからしゃがみ弱キックにつなぎ、光連脚で7連撃。

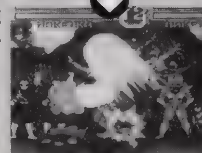
## マケンカー



マケンカーキックは空中でも出せる優れ技。COM戦ではかなり使えるぞ。この必殺技とリーチが長いしゃがみ強キックを中心に戦おう。遠距離戦は、出るまでのスキが大きいが、ハンドガンがいいぞ。

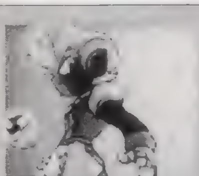
| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| ハンドガン | ↓↘→+P |
| マケンカーキック | ↓↘→+K(空中でも可) |
| 超加速 | ↓↙←+K |
| マキシマムブースト | ↓↓+K |





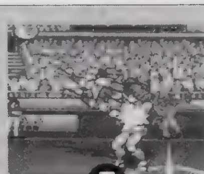
▲飛び込み強キックからしゃがみ弱キックをキャンセルし、マキシマムブーストの4連撃。

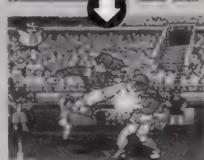
## マサッカー



スライディングになっているしゃがみ強キックは、移動にも利用できて対戦では重宝するぞ。また、この攻撃をジャンプでかわしてきたらハンマーヘッドキックで迎撃しよう。

| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| リフティングスルー | ↓↘→+K |
| マジカルシュート | ←溜め→+K |
| ハンマーヘッドキック | ↓溜め↑+K |
| トルネードシュート | ↓↙←+K |





▲飛び込み強パンチ(キック)からしゃがみ弱キックを出し、トルネードシュートの6連撃。

## キモッタマリリン



リーチが短いママリンは、必殺技をガンガン使っていかないとキツイキャラだ。使える必殺技は、対空技としても使える飛び道具技のゴミゴミポイポイと、通常技をキャンセルして出すぷよよんアタックだ。

| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| ゴミゴミポイポイ | ↓↘→+P |
| コロコロゴロン | ←溜め→+K |
| ぷよよんアタック | ↓↘→+K |
| おばサンバ | 敵の近くで↓↙←+P |





▲飛び込み強キックからしゃがみ弱パンチをキャンセルし、コロコロゴロンで豪快に7連！

## マケンロー



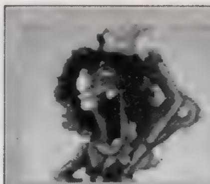
飛び道具が豊富なマケンローは、長距離戦を中心に戦っていくのがいいぞ。もしも相手が近づいてきたら、長いリーチをもつ立ち強パンチをキャンセルして出すローズショットで対応しよう。

| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| ローズショット | ⬇⬊➡+P |
| サービスローズ | ⬇⬇+P |
| グランドローズショット | ⬇⬊➡+K |
| ローズスマッシュK | ⬇⬋⬅+K |



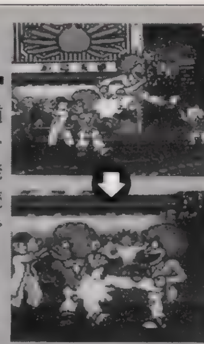
▲飛び込み強キックからしゃがみ弱キックを出し、ローズスマッシュで決めれば5連撃。

## マッキー



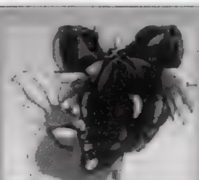
動きも早く、飛び道具をもたないマッキーは近距離戦で強さを発揮する。至近戦では通常技だけで、5つも連続で入るぞ。また、必殺技のけつパッチンは単発で連続攻撃になるのでキャンセルすると効果てきめんだ。

| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| 腐乱拳 | ⬇ため⬆+P |
| けつパッチン | ⬇⬋⬅+K |
| ごっくんチョ | ⬇⬋⬅+P |



▲めくりジャンプ強キックからしゃがみ弱パンチを2発あて、立ち強キックでキメ!

## マーメイド



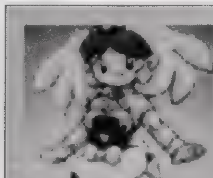
マーメイドは、素早いしゃがみ弱パンチやリーチの長い立ちパンチで相手のジャンプ攻撃を誘い、シャークアタックを出すといった戦法がベスト! また、求愛のベーゼは弱攻撃をキャンセルしてから出すようにしよう。

| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| 求愛のベーゼ | ⬅ため➡+P |
| シャークアタック | ⬇⬇+K |
| 愛しマッスル | 敵の近くで⬇⬅+P |



▲飛び込み強キック、しゃがみ弱パンチ、立ち強パンチ後に求愛のベーゼで7連撃。

## マドンナー



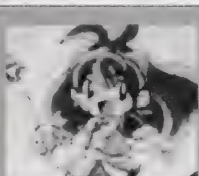
マドンナーのしゃがみパンチは、キックよりも間合いが長く、中距離戦では使えるぞ。彼女の突進系の必殺技は、単発で出しても連続攻撃になるので、弱攻撃などからつなげて出すとそれだけで超ハデな連続技になるのだ。

| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| 魔ワルツ | ⬇⬊➡+P |
| 蹴りまスワン | ⬇⬋⬅+K |
| マダージョ | ⬇⬋⬅+P |



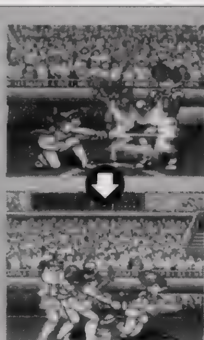
▲飛び込み強パンチからしゃがみ弱キックにつないで、蹴りまスワンは驚異の11連撃。

## 剣野 舞



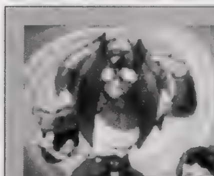
さすが元祖魔剣道の舞は、どの必殺技も強力。通常技で使えるのが竹刀を使った長いリーチをもつしゃがみ強キック。COM戦ならこれだけでも勝つことができるぞ。

| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| 剣道砲 | ⬇⬊➡+P |
| 連打突き | P連打 |
| マッハダッシュ | ⬇⬇+P |
| 連舞斬 | ⬇⬋⬅+K |
| スーパー剣道砲 | ⬇⬊➡⬇⬊+P |
| 魔威乱華 | ⬇⬊➡⬇⬊+魔法 |



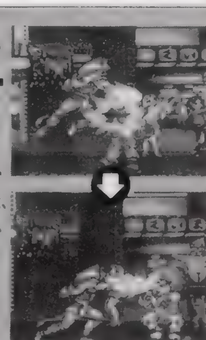
▲しゃがみパンチからしゃがみ弱キック、そしてしゃがみ強キックをキャンセルして、強の連舞斬で7連撃だ。

## マケンポー



威力の高い必殺技を多くもつマケンポー。その中で特に使える必殺技は、対空技としても使える裁きの炎。また、これはダウンした敵の起きあがりに重ねておいても有効だ。

| 必殺技 | コマンド |
|---|---|
| ファラオの呪い | ➡⬊⬇+P |
| 灼熱の拳 | ⬇⬊➡+P |
| 裁きの炎 | ⬇⬇+P |
| ナイルの氾濫 | 相手の近くで⬇⬋⬅+P |
| ファラオのいやがらせ | ⬇⬋⬅+K |
| 神の怒り | ⬇⬊➡⬇⬊+魔法 |



▲飛び込み攻撃から立ち弱パンチにつなげ、立ち強キックをキャンセルして灼熱の炎を決めれば11連入るぞ。

## 隠し技 魔奥義 コマンド

COM戦をやっていると、たまに技表に載ってない超強力な技を出してくるよね。これは魔奥義という隠し必殺技なのだ。この技の出すにはある条件を満たしていないと出すことができないぞ。その条件とは、体力ゲージが点滅し、魔法ゲージがある程度貯まっていること。この条件下で、「⬇⬊➡⬇➡+魔法ボタン」とコマンド入力すれば魔奥義が出すことができるぞ。このコマンドはマドンナー以外、全キャラ共通。どのキャラも豪快な技なので、1度は見ておかないと絶対の損だぞ。

▼もう負けそう……と思っても、この魔奥義が相手に入れば全体力の3分の1以上も減らせる必殺技なので、一発逆転も可能だぞ。最後まで勝負をあきらめずに、コマンド入力のチャンスを狙っていこう!!






▲唯一他のキャラと違うマドンナーの魔奥義コマンド。「⬇⬋⬅⬇⬋+魔法ボタン」のコマンドで出すことができる。ちなみに魔法ゲージは、ボタン押しっぱなしで増える。

# 忍空

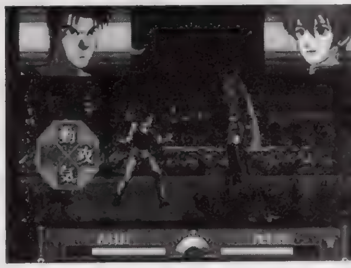
忍空の魅力いっぱいの対戦アクションゲームを攻略する。ストーリーモード、対戦、勝ち抜き戦など様々なモードがあり、やりごたえ満点。しかも操作はそんなに複雑じゃないから、誰でも楽しめるのだ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | アクション | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | トミー | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック)(2P対戦可) |
| 発売日 | '95年12月22日(発売中) | | |

## 基本コマンドを頭にたたき込め！

このゲームにはたくさんのモードが用意されているけれど、どのモードも基本は同じでコマンド入力の素早さが勝敗のカギとなる。そこで、戦いの基本となるその方法を説明しておこう。

戦闘が始まると、まずアタックアイコンが表示される。「動」は移動、「攻」は攻撃、「気」は挑発・気合いを意味し、対応した方向キーの入力で、アクション選択のアイコンに切り替わる（このとき、方向キーは押したまま）。次にアクションを選択し、対応した△○□×ボタンを押せば入力終了。アクションを決定する前に方向キーを離せばキャンセルできるが、アイコンが出ている時間は短いので、1回で入力するように。これは、ディフェンスアイコンでも同じことが言えるぞ。



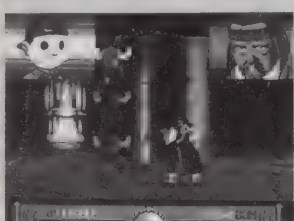
▲相手よりも早くコマンドを入力できるように、何度もタイミングをつかむ練習をくり返そう。



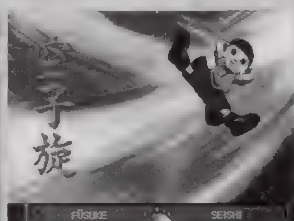
▲見事に大技が炸裂！　いちいちコントローラを確認しているようじゃまだまだ勝てないぞ。なるべく画面を見たままでも技を出せるようにしたい。

## ●アタックコマンドを使い分けよう

アクションは△○□×ボタンを1回押せば入力できるようになっている。しかし強力な「空技」だけは2次、3次入力が必要なため、相手に先に入力されてしまうので、普段はキックやパンチで攻撃した方が無難だろう。また相手に先に入力された場合は、入力をキャンセルして攻撃をかわせる技（驚かす、回り込むなど）に切り替えよう。なお、コマンドは全キャラほぼ共通だ。



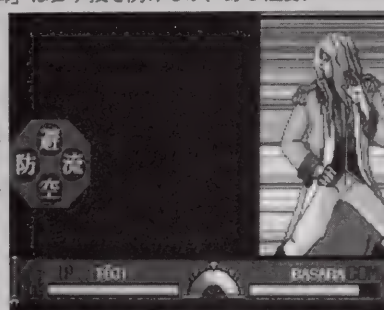
▲補助空技の分身の術。入力が遅れたときに使えば、相手の技をかわせるかも。



▲スキあらば奥義の空子旋をお見舞いしちゃえ。本来は自爆技だけど、風助は平気…。

## ●入力に失敗した場合は…

先に入力されてしまったり、時間内に入力できなかったりしても、ディフェンスアイコンが用意されているのだ。ディフェンス時の入力はアタック時と同じ要領でOK。△○□×ボタンを1回押せば入力できるディフェンスアクションの中では、「かわす」が最も回避しやすいコマンド。「防御」は必ず技を防げるが、ある程度ダメージを受けてしまう。「防御空技（帝国軍は「特別」）」は必ず回避できるが、2次入力をしなければならない。ディフェンスを選択できる時間は短いけれど、そのかわり相手と競ってアセる必要はないぞ。

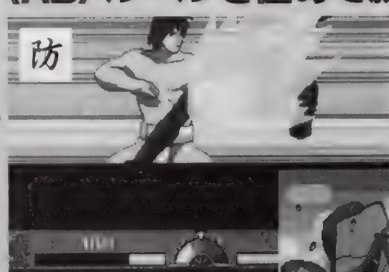


◀左側に出ているのがディフェンスアイコン。一番確実な防御空技がお勧めだ。

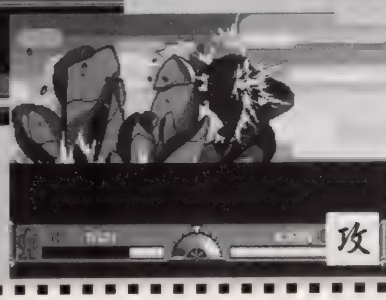
## ●アドバンテージ(AD)・ルールを極めて勝利を呼び込め！

技を出すたびに赤や青に変化する画面下の扇型のアドバンテージ（AD）・カウンターは、そのときにどちらが有利かを表している。実はこちらにADが有利だと、技の成功率が大幅にアップし、大技を出す時でも先手が取りやすくなり、非常にラクに戦いを進めることができるのだ。その逆に、いったんADカウンターが不利になると、まったく先手が取れなくなってしまうという仕組み。

では、どうやってADを取ればいいのだろうか？　実は「選択したアクションを成功させる」…これだけでいいのだ。ADを取ったら、相手にADを奪われる前にガンガン攻撃しよう。相手にADが渡ってしまったときは「防御空技」を使うと少しずつではあるがADカウンター取り戻すことができる。また、忍空のキャラならば「幻身の術」がオススメ。これを使うと相手のADがそのまま入れ替わるので、こちらが不利なときほど有効なのだ。その他には「ジャンプ」や「回り込む」がうまく決まると、一気にADを取り戻すことができるぞ。こちらに主導権がある場合は、攻めに徹し、相手にADが渡ったら防御や移動アクションで取り戻す、これが鉄則だ。



◀ADを取られているときはまず先手が取れないので、一方的に攻撃されてしまう。無理に攻撃コマンドを入れるより、相手の攻撃をかわしながら、ADを取り戻すのに専念しよう。防御や移動アクションを繰り返していれば、そのうち戦況が変わる。



▶こちらがADを取っている状態。大技は普段出せないが、カウンターの色が半分以上赤くなると（1プレイヤー側の場合）出せるようになるぞ。大技は3次入力まであって時間がかかるけれど、ADを取っていればゆっくり入力しても余裕で先手を取れる。

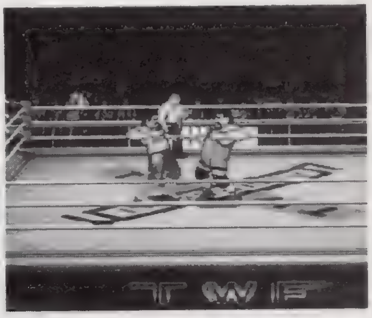
# チャンピオンレスラー実況ライブ

返し技が豊富なこのゲーム、いかに返される技を使わずに相手にダメージを与えるかがポイント。そこで、序盤に有効なコンビネーションをまとめて紹介するぞ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | SPG | 価格 | ¥5,800(税別) |
| メーカー | タイトー | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック)(2P対戦可) |
| 発売日 | 2月16日(発売中) | | |

## ファイプロが得意な人は要注意!! ボタンを押すのは腕を構えた瞬間

このゲームで技を決めるためには、腕を振り上げて構えた瞬間にボタンを押す。ここがプロレスゲームファンにはおなじみの『ファイプロ』シリーズと違っているのだ。このボタンを押すタイミングが早すぎるとレスラーが硬直してしまって、相手の技を一方的に受けてしまう。それだけに、タイミングよく「ポンッ」という感じでボタンを押せるようになるのが重要だ。また、下の表で紹介しているオススメコンビネーションは、序盤戦で相手の体力を減らすのに有効。このコンビネーションで体力を減らしてから、大技へとつないでいくのが美しい。そして、中盤以降は倒れた相手を起こしてみて硬直しているか確認する。硬直しているなら、ドロップキックや延髄斬りなどの離れて□+×、またはΔ+○で出る技を組み込もう。トドメは、下の表で紹介しているフォール技だ！　有効なフォール技を持たないレスラーは大技のあとにフォール、または関節技でギブアップを奪えばＯＫだ。



◀この瞬間にはボタンを押しているように、タイミングを合わせよう。

| 名前 | オススメコンビネーション | フォール技 | 名前 | オススメコンビネーション | フォール技 |
|---|---|---|---|---|---|
| グレート・猿飛 | フライングメイヤー▶セントーン (□+上)　(頭側で□+×) | ウラカン・ラナ (Δ+○+上) | 力王 | ハンマー・ブロー▶仰向けストンピング (□+下)　(頭側で○) | 維新サソリ固め (仰向けダウン中足側でΔ+○) |
| スペース・オルカ | フライングメイヤー▶ストンピング (□+上)　(頭側で○) | ウラカン・ラナ (Δ+○+上) | 田畑　旭 | 腰投げ▶ジャイアントスイング (□+下)(足側でΔ+○) | ダイナミックボム (Δ+○+下) |
| ブラック・マシーン | フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上)　(頭側で○) | マシーン・スプラッシュ (Δ+○+下) | 川端　利秋 | ニーリフト▶拷問片エビ固め (□+下)(足側でΔ+○) | パワーボム (Δ+○+下) |
| ウィング・オリオン | ハイアングルボディスラム▶ギロチンドロップ (□)　(頭側で□+×) | ワイルドボム (Δ+○+下) | ドク・ウィリー | ファイヤーマンズ・キャリー▶仰向けストンピング (□+上)　(頭側で○) | ドクターボム (Δ+○+下) |
| コブラ・ブラッディ・ジョー | エルボースタンプ仰向け▶ストンピング (□+下)　(頭側で○) | ファイヤーアタック● (×+□+下) | ケリー・ボンバー | エルボースタンプ▶エルボードロップ (□+下)　(頭側で□+×) | 超高角度パワーボム (Δ+○+下) |
| マジシャン・ザ・グッチ | ボディスラム▶フィストドロップ (□)　(頭側で□+×) | 毒針・エルボードロップ (仰向けダウン中頭側でΔ+○) | 宝田　一彦 | 腰投げ▶U系逆片エビ固め (□+横)(足側で○) | ドラゴンスープレックス (バックを取ってΔ+○) |
| ハヤト | フライングメイヤー▶セントーン (□+上)　(頭側で□+×) | ウラカン・ラナ (Δ+○+横) | 轟田　晶 | 腰投げ▶U系逆片エビ固め (□+横)(足側で○) | ジャーマン・スープレックス (バックを取って□+×) |
| 雷獣・ライディーン | フライングメイヤー▶セントーン (□+上)　(頭側で□+×) | ライディーン・ボム (Δ+○+下) | 小堀　建次 | 袈裟切りチョップ▶ギロチンドロップ (□+下)　(頭側で□+×) | ムーンサルトプレス (コーナーポスト上で□+×) |
| アラジン | ボディスラム▶ギロチンドロップ (□)　(頭側で○) | パワーボム (Δ+○+下) | 三河　満雄 | フライングメイヤー▶セントーン (□+上)　(頭側で□+×) | タイガードライバー91 (Δ+○+下) |
| マサ高野 | 逆水平チョップ▶STF (□+横)　(足側でΔ+○) | 孤狼STF● (Δ+○+下) | ベリー・ネルソン | 腰投げ▶U系逆片エビ固め (□+上)(足側で○) | かんぬきスープレックス (Δ+○+下) |
| 峰　宏 | 逆水平チョップ▶ジャイアントスイング (□+横)　(足側でΔ+○) | ノーザンライトスープレックス (Δ+○+下) | ロッキー・ガーナー | フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上)　(頭側で○) | パワーボム (Δ+○+下) |
| 無道 | ボディスラム▶フラッシング・エルボー (□)　(頭側でΔ+○) | フランケンシュタイナー (Δ+○+下) | リッチー・シュタイン | フライングメイヤー▶ギロチンドロップ (□+上)　(頭側で□+×) | アバランシュ・ホールド (Δ+○+下) |
| 山垣　和人 | 腰投げ▶U系逆片エビ固め (□+横)(足側で○) | 低空ジャーマン (バックを取ってΔ+○) | スクリュー・シュタイン | フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上)　(頭側で○) | フランケンシュタイナー (Δ+○+下) |
| 吉原　明好 | 腰投げ▶U系逆エビ固め (□+横)(足側で○) | スタンディング・脇固め (Δ+○+横) | マックス・ハンマー | フライングメイヤー▶ギロチンドロップ (□+上)　(頭側で□+×) | アバランシュ・ホールド (Δ+○+下) |
| 藤岡　竜 | ボディスラム▶仰向けストンピング (□)　(頭側で○) | 飛竜風車固め (×+□+下) | スペース・インベーダー | エルボースマッシュ▶インベーダープレス (□+上)　(足側でΔ+○) | ムーンサルト・プレス (コーナーポスト上で□+×) |
| 張本　慎也 | エルボースタンプ▶ストンピング (□+下)　(頭側で○) | ジャンピングDDT○ (×+□+横) | 天鳳　龍二郎 | 袈裟切りチョップ▶サッカーボールキック (□+下)　(頭側で□+×) | ハイアングル・パワーボム (Δ+○+下) |
| 佐伯　拳介 | フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上)　(頭側で○) | パワーボム (Δ+○+下) | エース鳩山 | フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上)　(頭側で□+×) | バックドロップ・ホールド (バックを取ってΔ+○) |

※技名の後の「●」は、レスラーがフォール技を持っていない、もしくは弱い場合に、代わりに有効になる技ということを示しています。

# CRITICOM
## ーザ・クリティカルコンバットー

**8人すべてに勝つとレベルアップするこのゲーム。今回は、最高のレベル3のコマンドを(一部)大紹介するぞ。**

| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | ¥5,800 |
|---|---|---|---|
| メーカー | ビック東海 | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック)ジャンル(2P対戦可) |
| 発売日 | 3月下旬 | | |

### 回転横移動で自分のペースをつかめ

独特の雰囲気を持ったグラフィックで迫る３Ｄ格闘ＡＣＴ。実は、コンピュータがかなりてごわい。正面からぶつかると、手数の多さでかなり不利になってしまうのだ。この対応策として、回転横移動がある。とにかく、回転横移動で相手の攻撃をかわしてスキをついて攻撃、これが基本パターン。特にコマンド技はスキが大きいので、回転横移動で相手のスキを狙わないと決めるのは難しい。それに、コマンド入力が苦手な人も回転横移動のあいだに入力ができるので有効なハズ。

また今回、発売前なので技のコマンドは一部フセ字にした。正確なコマンドは、今後の電撃に期待してくれ。



▲これはＹＥＮＪＩのシュリケンラッシュ。飛び道具を３連発で出す技だ。最強レベルだけあって強力！　スキをついて接近戦で叩き込みたい。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| S.I.D | シドブラスター | ⬇⬆➡● |
| | フラインクロールクラッシュ | ●を押しながら× |
| | ローリングスラッシュアッパー | ●を押しながら×□ |
| SONORK | デスボールハイ | ⬇⬆➡△ |
| | デスボール | ⬇⬆➡□ |
| | デスラッシュ | ⬇⬆➡● |
| | トリプルパンチデスラッシュ | ●を押しながら□○□ |
| | トリッキーデスラッシュ | ●を押しながら×□△ |
| DAYTON | デイトンブラスター | ⬇⬆➡● |
| | ロールスラッシュデイトンブラスター | ●を押しながら□○○ |
| EXENE | デイザーラッシュ | ⬇⬆➡● |
| | ハイパーコンボ | ●を押しながら□ |
| | ネオハイパーコンボ | ●を押しながら×× |
| | グレートハイパーコンボ | ➡●+× |
| DEMONICA | ハルマゲドン | ⬇⬆➡● |
| | ハルマゲドン2 | ⬇⬆➡● |
| | フリップキック | ●を押しながら○ |
| GORM | ドロップキック | ●を押しながら➡ |
| | ドロップキックグラウンドスピアコンボ | ●+➡+× |
| | トリプルスピアドロップキックコンボ | ●+➡+□ |
| DELALA | ロングレンジウェーブ | ⬇⬆➡× |
| | エアスラッシュウェーブ | ⬇⬆➡△ |
| | スライドロングレンジウェーブ | ●を押しながら×× |
| | ゲットアップスライドロングレンジウェーブ | ●を押しながら⬇○ |
| YENJI | シュリケンラッシュ | ⬇⬆➡● |
| | グランドチャージクロウ | ●+⬇+□ |

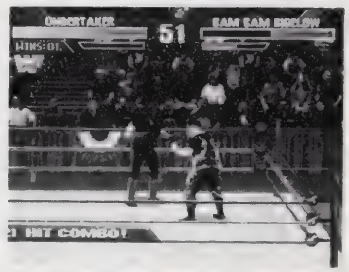
# レッスルマニア
## ジ・アーケードゲーム

**説明書に載っていない必殺技と、相手に大ダメージを与えられるコンボのコマンドをイッキに紹介。これで、WWFのスーパースターの座はいただきだ。**

| ジャンル | SPG | 価格 | ¥5,800 |
|---|---|---|---|
| メーカー | アクレイムジャパン | 対応周辺機器 | なし(2P対戦可) |
| 発売日 | 1月26日(発売中) | | |

### 一発逆転の攻撃、コンボをマスターしよう!!

必殺技がぶつかり合う、アメリカンプロレスの醍醐味が味わえるのがこの『レッスルマニア』だ。このゲームで試合の流れをつかみ、勝ち続ける上で重要なのがコンボのコマンド。コマンドは表の通りだが、最後の３または４つのボタンの部分は注意が必要だ。これは、ただ入力するのではなくそれぞれのボタンを順番に連打していく。連打の回数や時間は、コンボによって違うので自分で体験して覚えるしかない。じっくり練習してマスターしよう！



▲表には１つしか載ってないが、レスラーごとに、２、３種類持っているので自分で見つけてほしい。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| バンバン・ビガロ | パイルドライバー | ヘッドホールド、⬇⬇+○ |
| | バックブリーカー | リフトアップ後、⬇⬇+○ |
| | ポゴ・パイルドライバー | ヘッドホールド、➡➡+△ |
| | コンボ | ヘッドホールド、➡➡+□の後、△、×、○、△ |
| ドインク | パイルドライバー | ヘッドホールド、➡➡+△ |
| | ドロップキック | 走ってから、×か○ |
| | グラップルジョイブザー | ヘッドホールド、⬇⬇➡+□ |
| | コンボ | ヘッドホールド、➡➡+△の後、○、□、○、× |
| ブレット・ハート | ダンシングアッパー | ⬇⬇+□ |
| | ショルダーバスター | ヘッドホールド、➡➡+△ |
| | シャープシューター | 相手が倒れているとき、近くで△ |
| | コンボ | ヘッドホールド、➡➡+○の後、△、□、×、○ |
| レックス・ルーガー | ダブルハンマー | □を２秒以上押してから離す |
| | エルボースマッシュ | ➡➡+□ |
| | メディーバル・メイス | ➡➡+○ |
| | コンボ | ヘッドホールド、➡➡+○の後、×、□、△、○、R1 |
| ショーン・マイケルズ | バックドロップ | ヘッドホールド、⬇⬇+○ |
| | フランケンシュタイナー | ➡➡+○または走ってから○ |
| | フランケンシュタイナー | ヘッドホールド、➡➡+△ |
| | コンボ | ヘッドホールド、➡➡+×の後、○、△、□、R1 |
| レイザー・ラモン | ダッシングスライス | □を２秒以上押してから離す |
| | ビッグウェイブスラム | ➡➡+× |
| | コンビネーションアッパー | 相手の近くで、△連打 |
| | コンボ | ヘッドホールド、➡➡+△の後、□、×、○、× |
| アンダーテイカー | チョーククロー | ⬇⬇➡+□ |
| | ファイヤーチョークスラム | チョーククロー後、⬇+○ |
| | ツームストンパイルドライバー | ヘッドホールド、⬇⬇+○ |
| | コンボ | ヘッドホールド、➡➡+○の後、×、□、△、○ |
| ヨコズナ | ソルトスロー | □を２秒以上押してから離す |
| | ジャイアントスイング | リフトアップ後、⬇⬇+○ |
| | ボディプレス | ヘッドホールド、➡➡+△ |
| | コンボ | ヘッドホールド、➡➡+△の後、□、○、×、□、△ |

# ウラワザ格闘ゲーム

**仲間との対戦に熱くなっているあなた、そしてせっせとコンピュータ相手に腕を磨いているキミ！　そんな格闘好きの人たちには欠かせないのが、隠しキャラや隠しコマンドだよね（反論不可）。そこで、さらなる熱い闘いのための格闘ゲームウラワザを紹介するぞ。**



▼カプコンの格闘ゲームの隠しキャラとしてはおなじみの豪鬼。今回も相変わらずの強さを、我々に見せつけてくれる。防御力が全キャラ中最低なのが唯一の弱点だ。



▶とうとう隠しキャラになってしまったベガ。しかも、ちょっと太め。でもその強さはさすがに悪の帝王というところ。

### ■豪血寺一族2

●隠しキャラを使う：まずはチームバトルモードで始め、キャラ選択画面になったら✚左、右、下、上、下、左、右と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。２Ｐで遊ぶ場合は、２コンで入力しなければいけない。



◀アーケード版「豪血寺一族外伝」にも登場している、隠しキャラのチャック。他のキャラの追随を許さない圧倒的な強さだ。

### ■ストリートファイターZERO

●隠しキャラ：キャラ選択画面で、カーソルを「？」にあわせて、Ｌ２を押しながら以下のコマンドを入力。

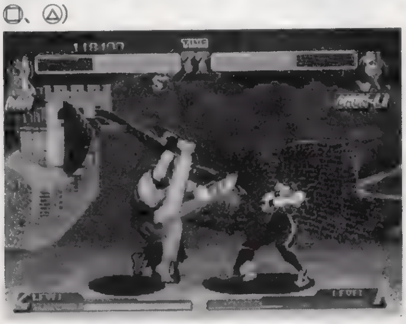
ベガ（ＩＰ）：左、左、下、下、左、下、下+▢△（または◯✕）

ベガ（２Ｐ）：右、右、下、下、右、下、下+▢△（または◯✕）

豪鬼（ＩＰ）：左、左、左、下、下、下+▢△（または◯✕）

豪鬼（２Ｐ）：右、右、右、下、下、下+▢△（または◯✕）

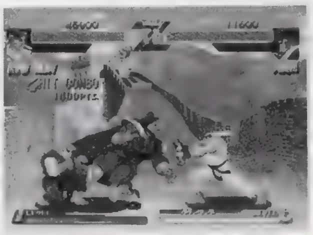
ダン：△、▢、✕、◯、△（または△、◯、✕、▢、△）



▲隠しキャラ、ダン（シリーズ初登場）。しかし隠れていたわりには、情けなくなって、悲しくなるくらいに弱い。

●ドラマティックバトル：難易度５以上クリアすると、ゲームメニューに「ドラマティックバトルモード」が追加。リュウ＆ケン対ベガの２対Ｉモードで戦える。

●勝ちセリフ選択：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーの上下左右どれかＩつ+◯、△、▢、✕のどれかＩつの組み合わせを押しっぱなしにすることで、勝ちセリフを操作できる。



◀アーケードにもあった２人協力モード。バックの曲が「愛しさと切なさと心強さと」ではなくなってしまったのが残念。

### ■闘神伝2

●ボスキャラを使う：タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間にＩコンでLI、L2、△、RI、R2、▢と入力。音が鳴ってカーソルの色が青く変われば成功。これで、キャラ選択画面の「？」にボス２人が登場する。

●隠しキャラを使う：まずは、上にあるボスを使うウラワザを入力し、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、２コンで◯、▢R2、RI、△、L2、LI、と入力する。音が鳴ってカーソルの色が赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面の「？」の部分に、隠しキャラの２人が登場する。

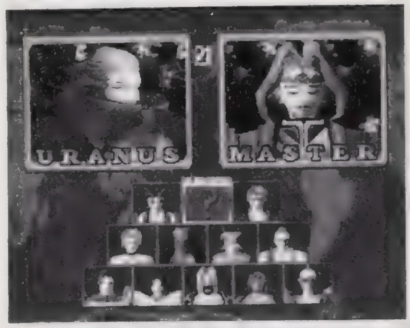
●「？」で自由に選択：キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせ、㋝を押す。すると、「？」のルーレットをコマ送りすることができる。

●簡単「闘神奥義」：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、ＩコンでRI、R2、▢、LI、L2、△と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中ＬＲボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて押せば、闘神奥義を出せる。

●カメラ操作：オプションでボタン配置をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加される。これを選んで「カメラ操作」にすると、試合中にＬＲボタンでカメラの操作が行える。

●コマ送り：ポーズ中、Ｉコンの◯+✕+△+▢を同時に押しながらセ。ポーズの表示が消えたら２コンの㋝。

●マウスで操作：試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスで必殺技も出せる。




▲「２」になって隠しキャラもボス、隠しボスが各２人の合計４人に増えたのだ。さらなる激闘が期待できるね。

### ■忍空

●キャラコレションで：お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置に合わせて、LI＋L2を押しながら決定で里穂子、RI＋R2を押しながら決定でヒロユキが見られる。

### ■負けるな！魔剣道2

●魔剣道Ｉ号を使う：タイトル画面でRI、LI、◯、△の順にコマンド入力。これで、魔剣道Ｉ号こと剣野舞を使って遊ぶことができる。

●マケンポーを使う：タイトル画面でRI、LI、◯、✕の順にコマンド入力。これで、マケンポーを使って遊ぶことができる。

●マネンポーを使う：タイトル画面でRI、LI、◯、△の順にコマンド入力すると、マネンポーを使って遊べる。マネンポーは相手の姿をマネるキャラなので、毎回同キャラ対戦になる。




◀隠しキャラは、前作の主人公だった剣野舞ちゃん。竹刀を持って強いし、可愛らしさももちろん健在だ。

## DPSではQ&A及びウラワザ大募集中!!

「知らない隠しキャラで、メチャクチャにハメられた！　もう相手を殺しちゃおーかな？」と考えているあなた！　そんなことしちゃダメです。電撃ＰＳを読めば、隠しキャラなんてちょちょいのちょいってカンジで掲載されております。

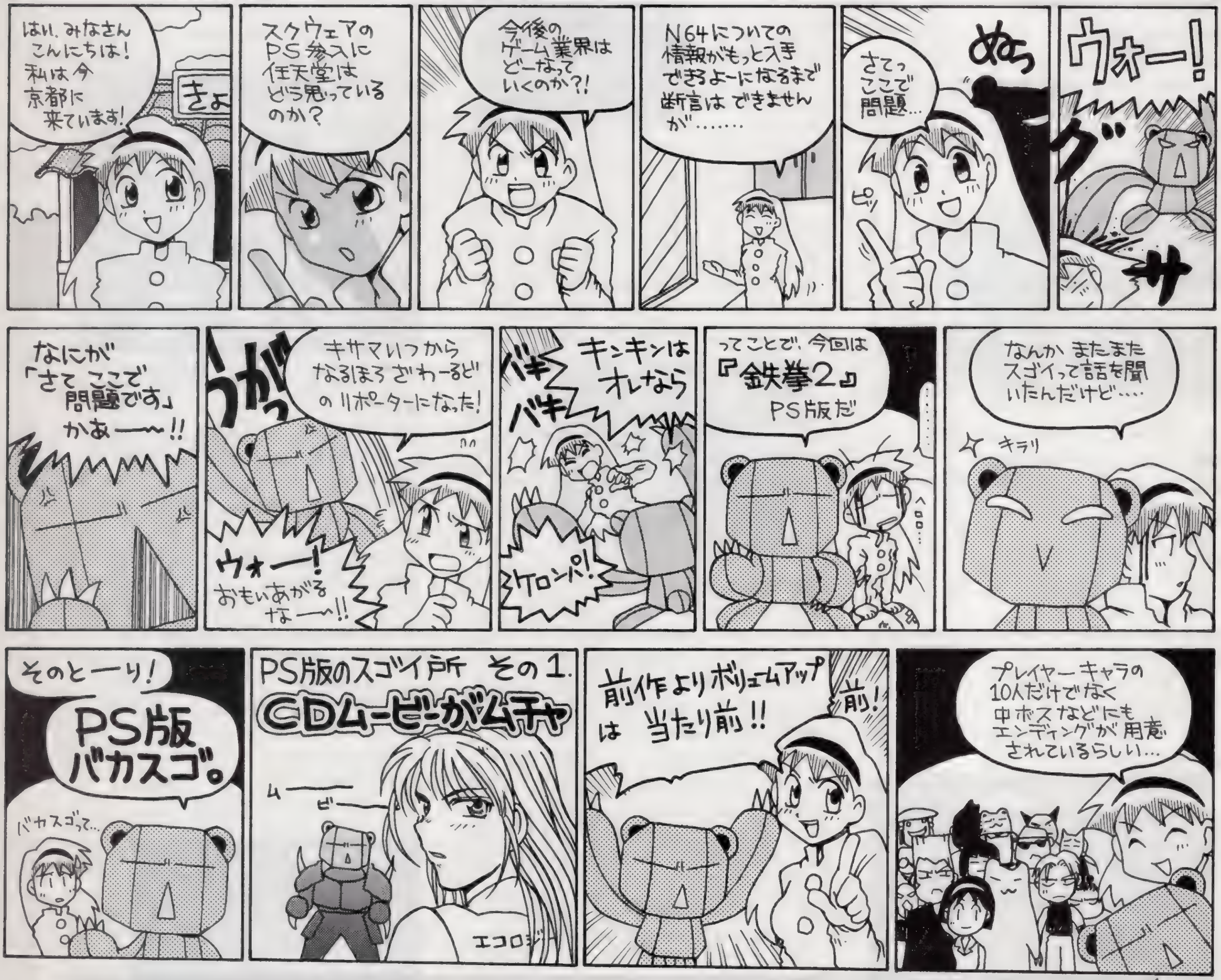
「ウラワザを大発見した！　さっそくＰＳの奴隷に投稿だ！」と考えているあなた。それは違うページなんですぅ。ウラワザは、ウラワザ係までお願いします。採用されれば、心ばかりの粗品を大贈呈。ぜひ一生の記念にウラワザを！　プリーズ、カムカム。

〒101 東京都千代田区
神田駿河台１－８
東京YWCA会館５Ｆ
DPS Q&A または
ウラワザ係まで

# 鉄拳2 はじめて物語PS

まんが／岩瀬さとみ

とうとうPS版『鉄拳2』が発売される。前作との違いはなんなのか？　アーケード版との違いは？　そこんところをビシバシと追求していっちゃうのだぁ！



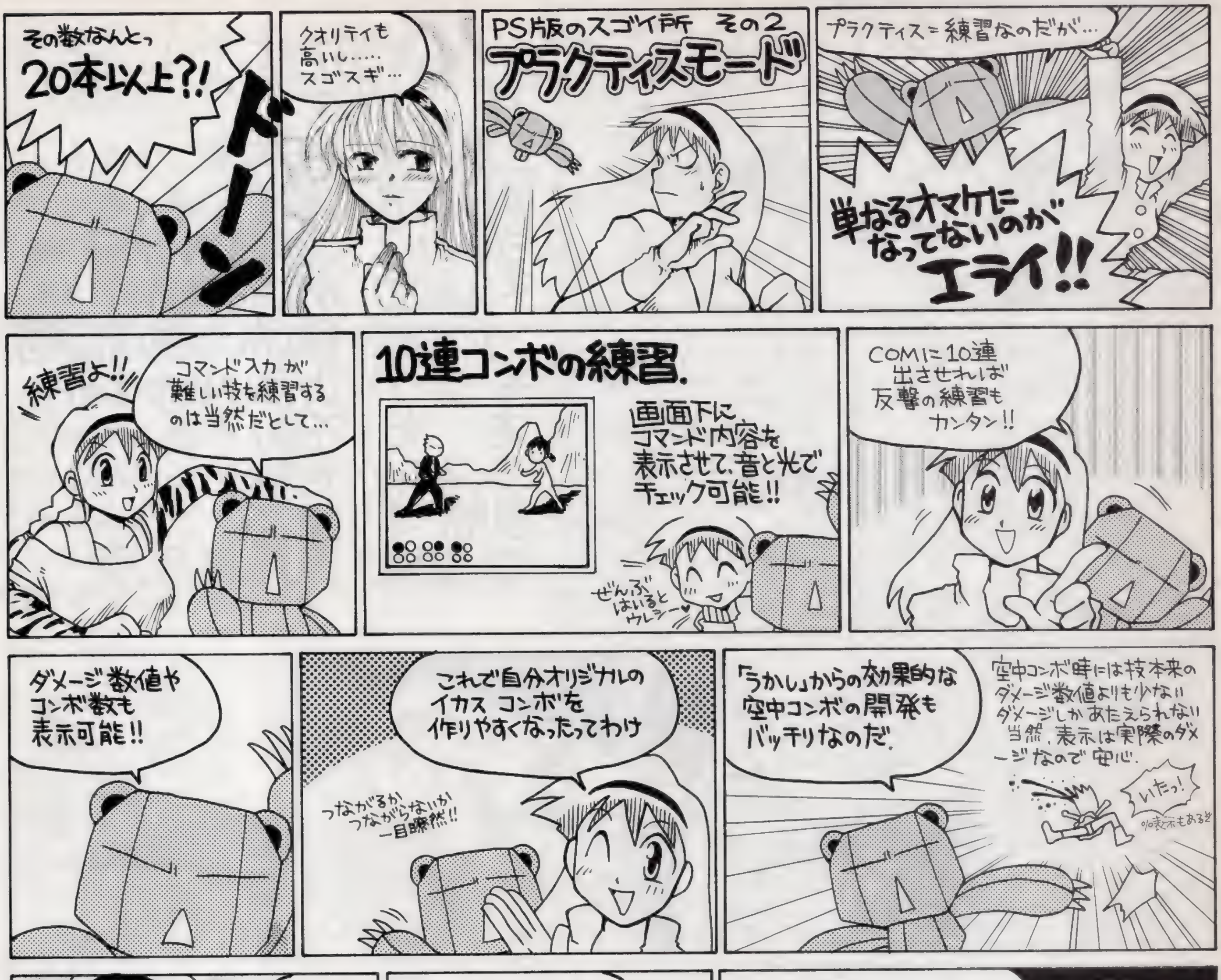

## "10連コンボと暴走コンボイ止まらないのがタマにキズ" その1

**●『鉄拳2』は『鉄拳』からどう変わった？**

前作から変わった要素を並べていこう。まずは登場キャラ数が増えたことから。プレイヤーが最初から選べるキャラ数が2人増え、10人になったのだ。準やレイといった個性的な新キャラもいるし、前作に出ていたキャラも新技を覚えたので、キャラ選択の幅が大きく広がったといえるだろう。キャラやステージのグラフィックもすべて描き直されているから、見た目もかなり変わった。BGMが一新され、新作のナムコサウンドが聞けるのもファンにはうれしいところだよね。投げ技をかけられた瞬間に特定のボタンを押すことで投げ抜けできるようにもなったぞ。もっともタイミングはかなりシビアだし、投げ抜けできない投げ技も多いのだけど……。10連コンボに分岐点ができて、技の流れを選べるようになった部分もポイント。ニーナやペクのように最後で相手を浮かせる10連コンボを持っているキャラは積極的にねらってみるといいだろう。追い打ちがうまく決まれば、10連コンボならぬ「15連コンボ」も可能だからだ。横転やクイック回復といった新要素が入り、多彩になった起き上がり方法もゲームをスリリングなものにしている。ダウンしている時間自体もかなり短縮されたため、起き上がりの攻防が熱いのだ！　このほかにも方向キーに手を触れていなくても勝手にガードしてくれるオートガード機能を標準装備していたり、3D格闘ならではの軸ずらし技があったり、関節技や返し技を使えるキャラがいたり、ガード不能技や背後からの投げ技が全キャラに用意されたりと、あらゆる面でパワーアップしているのだ！



▲「鉄拳」以上に熱い戦いが楽しめる。みんなで燃えよう！



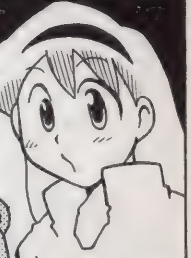

## 10連コンボと暴走コンボイ止まらないのがタマにキズ

その2

**●『鉄拳2』、『バージョンB』、そしてPS版**

アーケード版『鉄拳2』には2種類のバージョンが存在する。'95年8月にリリースされた『鉄拳2』と、'95年10月にリリースされた『鉄拳2　バージョンB』がそう。両者の違いは「ゲームバランスが見直された」という点にある。一部の技の攻撃力や投げ間合いの広さ等が変更された、ダウン時に地面でバウンドする高さが低く抑えられて何発も追い打ちできなくなった、よろけている時間が短縮された、COMのアルゴリズムが強化され手強くなった、といった部分が具体的な変更点だ。

このほかにもPS版『鉄拳』のように中ボスたちをマイキャラとして使えるようになった部分も見逃せないぞ（ボスを使える『鉄拳2』も数多く出回っていたが、使えない基板もあったため、『バージョンB』で初めて正式に使用可能になったと考えるべきだろう）。ワンとアーマーキングは最初から選べるようになっていたけれど、他のボスはゲームの稼動時間に応じて使えるようになっていくシステムも話題になった。　そして'96年3月、待望のPS版『鉄拳2』が登場する。PS版ではCOMのアルゴリズムがもう1度見直され、イージーレベル以外ならば10連コンボも使ってくるように調整されている（ただし、難易度自体がアップしたわけではなさそう）。そのほかにも、オートガードに頼っていても平八（ぺク）の裏旋空刃脚（ハンティングホーク）の2発目をガードできるなど、細かい部分も色々と修正されているようだ。『鉄拳2』というゲームはPS版で完成の時を迎えたってわけ!!



▲美しいCGムービーが20本以上入っているのもPS版の特権。



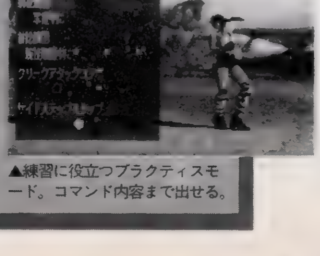

# 10連コンボと暴走コンボイ 止まらないのがタマにキズ

その3

**●ボタン入力のタイミングがややシビアに**

前作以上にボタン入力のタイミングが重要になっている『鉄拳2』だけに、ただ闇雲にボタンを連打しているだけでは出せない技が数多く存在する。その代表がこのコラムのタイトルにもなっている10連コンボ。ボタンを押す間隔が非常に重要で、タイミングが狂ってしまうと技はそこで途切れてしまうというシビアさ。前作では最初の2連部分だけキチンと入力すれば、あとは全ボタンを連打しているだけで10連コンボを最後まで出せたけれど、『鉄拳2』ではこの「ボタン連打10連コンボ」も通用しないのだ。前作で楽をしていた人は、精進しましょう(笑)。これは10連コンボに分岐ができたことが大きく関係していると想像できるけれど、万が一、電撃PSが「ボタンを連打しているだけで勝ててしまう」って何度も書いたからだったらごめんなさい……って、そんなことはないと思うけど(笑)。10連コンボを出すコツについては、本誌5月号で詳しく紹介する予定なのでお楽しみに!

これとは別に、コマンド自体は一気に入れてしまっていいものの、入力を開始するタイミングがわかりにくい技もある。こちらはニーナ、キング、ポールらの関節技が代表格。一応「土煙が上がったら」とか「前の技が決まった直後」といった目安はあるのだが、これればかりは何度も何度も練習して覚えるしかない。幸いなことにPS版『鉄拳2』にはプラクティスモードというありがたい練習専用のモードが用意されているので、入力タイミングを身につけられるまで心置きなく特訓することができる。とにかく練習あるのみ!



▲練習に役立つプラクティスモード。コマンド内容まで出せる。



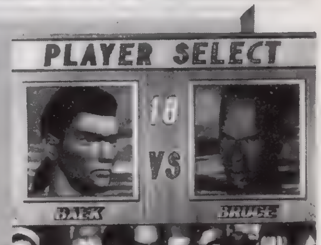

# 10連コンボと暴走コンボイ止まらないのがタマにキズ

その4

**●白頭山とテコンドーとムエタイの話**

ロウの中ボスとして登場するペク（白頭山）。彼の名は偶然にも(!?)北朝鮮こと朝鮮民主主義人民共和国と中国の国境に位置する山の名前と同じなのだ。この白頭山は両国にとって象徴的な山で、日本人にとっての富士山のような存在。北朝鮮ではこの山の名を冠した「白頭山賞競技大会」というレスリング等の大会も開かれているほど。もしかすると、ペクもこれらの競技大会に参加した経験があったのかも……。ついでなので彼が使うテコンドーについても触れておこう。この格闘技は本来、相手の上半身（帯から上）しか攻撃してはいけないルールになっている。もちろん『鉄拳2』ではゲームバランスの面からもローキックを使えるけれど、テコンドーの試合だったら反則を取られてしまうというわけ(笑)。また、「テコンドーではキックしか出してはいけない」と思っている人も多いようだけれど、それは誤り。テコンドーではパンチ攻撃も重要なテクニックとして存在しているのだ。

続いて取り上げるのは、ムエタイでもチャンピオンになったというキックボクサーのブルース（レイの中ボス）。ゲーム中の設定とはいえムエタイで外国人がチャンピオンになるというのはとてもすごいことなのだ。競技人口が多く、強い者しか生き残れない“ふるい落としシステム”が完備されているだけに、外国人など付け入るスキがないというのが実情。戦績が生活に直結している危機感や、ムエタイ独自の採点方法なども少なからず影響しているのだろう。そんな超エリートのチャンピオンに勝つブルースって本当にすごい！



▲テコンドー対キックボクシング。ちなみに2人とも中ボス。

# PSの奴隷番外編 Fの奴隷

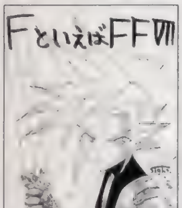
## 電撃PSFの「F」は『FFⅦ』の「F」だったのだぁ!こじつけね♥

「DPSFの「F」は当然、『FFⅦ』のFですよね？ 毎回、～特集本と言いながら違うジャンルのゲームのページを特集をしてきた（例……『ときめき』）DPSなら、きっと大丈夫だ。信じてるからね」山形県　河野重行さん：

あまりにも予想通りの展開で申し訳ないです。巻末特集でわかるように、今回もちゃんと『FFⅦ』やってます（笑）。SLG特集のSではスクウェア、格闘特集では「FF」……関係が無いワケじゃない（笑）ってことで許して下さい。

「SNKってなんなんでしょう？　『KOF』とかが他機種じゃ出来ないっていうから、ネオジオCD買ったのに……ネオジオCDZでショック受けている最中、SS参入、PS参入……の怒濤のSNK3ヒットコンボ。威力でかすぎ。次は、M2に参入かなぁ？ シャレにならん」東京都　君塚やちんさん：

……確かに、大人のやり方ですよねぇ。たとえウソにしても、もう少しうまくやってくれれば良かったのに。いちユーザーとして、商売だからある程度の大人のやり方は覚悟してますけど、ゲーム業界はその辺があまりにも稚拙な気がします。バレバレですもんねぇ。最近でもSNKの件や、N64の延期の件、『ヴァンプ』延期の件……業界全体でのレベルアップがなされないとマズイですよねぇ。そろそろ。

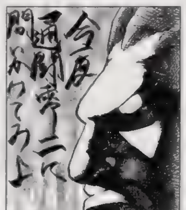


◀神奈川県　多奈竜さん：そうです！って後からこじつけたのが見え見え。



◀大阪府　初代かどやんさん：ダンはトホホすぎます。なにもあそこまで…。


◀岡山県　CYBER・チュッさん：後発で『ヴァンプ』……ガックシです。



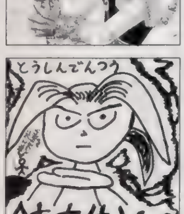
◀千葉県　小泉英夫さん：マシンとも戦える男。無敵です。



◀大阪府　くらうださん：京の首が伸びててステキです（笑）。



◀広島県　鮎川晶さん：オープニングのムービーがかっこいいですよ。



◀静岡県　ロバートダイコンさん：せこいけど、なんかかっこいいです。



◀埼玉県　TERAさん：気づいたら掲載されてたっていうのはどうですか？



◀大阪府　かつやんZさん：腹筋鍛えてそうなのがいいですよね。



◀静岡県　五十嵐冊丈さん：弾見えませんからねぇ。カンで避けないと。



◀岐阜県　KUKUMAさん：レイも足癖悪いですけど……どうです？



◀大阪府　ジョンレモンさん：飛び道具があれば良かったんですが……。



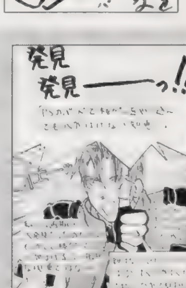
◀大阪府　清宗草さん：『ハンター』にならないですかねぇ。

### 炎の格闘ゲーマー

炎のコマ～ってのはゲームセンターあらし。もしもあらしが今でもゲーセンに通っていたら！　きっと通ってるよなぁ。20代後半だろうし。熱い貴方にお送りします。

格闘ゲームの奥は深い。っても超深くなったのは『バーチャファイター』からだろうけど。あのゲームで、1ドットを読むなんていう荒技が生み出されちゃったりしたからなぁ。普通の人には追いつけません。たぶん。まあ、でもある程度、特訓すればどうにかなったりもします。「あたしぃ初心者だしぃ～みたいなぁ」って人はまず何をすればいいのか？

まずはゲーセンに行きましょう。で、『鉄拳2』対戦台でこてんぱんにのされること。¥100入れたのが虚しくなるくらいこてんぱんにやられるのがグッドです。それくらい打ちのめされると、人間やる気が出てきます。家に帰る際ジョイスティックと、『鉄拳2』をおもわず買ってしまいましょ。あとはDPSを見ながら、ひたすらコマンド入力！　『鉄拳2』には10連コンボの練習モードもついてるし。で、とりあえず、素人には勝てるレベルになる。ひとつ出来ればしめたモノ。あとはズブズブとハマっていくのみ！　なのです。



▲東京都　祥人さん：力の入れすぎに注意しましょう。危険です。

### 奴隷のど

最近、格闘ゲームってのもすっかり定着しちゃいましたな。私、『ストIIターボ』から格闘やってないモンで、すっかり格闘ゲームに弱くなっちゃいました。このあいだなんか仕事のあいまに、『RB餓狼』を2人対戦したら5秒で殺られてしまいました。ちょっぴり本気で悲しかったです。でも格闘ゲームって、見てるだけでケッコー楽しくありません？　私は楽しいです。同様の意見多数と見ましたが、どんなモンでしょう？

# F2発売記念!全PS格闘大解説

ここでは、これまでPSで発売された格闘ゲームをぜーんぶまとめて紹介しましょ。もう、ここさえ読めばF2の他のページは読まなくて大丈夫!…って、それは言いすぎですね。すみません。ナマイキ言いたいお年頃なんです。

さて話はもどってこのページでは、まず下の表を見てから、さらにその下の文を読むと2億倍ほどわかりやすくなっております(担当者比)。表で紹介しているゲームを「ひとこと」で紹介するという超画期的な企画(誇大)、それではいってみましょ!

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 1995年6月23日 | 機動戦士ガンダム | バンダイ | ¥6,800 |
| 1995年5月26日 | 悟空伝説 | アルュメ | ¥5,800 |
| 1995年10月20日 | 豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 | アトラス | ¥5,800 |
| 1995年1月27日 | サイバースレッド | ナムコ | ¥5,800 |
| 1995年9月29日 | 新日本プロレスリング 闘魂烈伝 | トミー | ¥5,800 |
| 1996年1月26日 | 水滸演武 | データイースト | ¥4,980 |
| 1995年12月22日 | ストリートファイターZERO | カプコン | ¥5,800 |
| 1995年12月15日 | ストリートファイターIIムービー | カプコン | ¥6,800 |
| 1995年8月11日 | ストリートファイター リアルバトル オン フィルム | カプコン | ¥6,800 |
| 1995年8月25日 | Zero Divide | ズーム | ¥5,800 |
| 1994年12月22日 | ツインゴッデス | ポリグラム | ¥7,800 |
| 1995年3月31日 | 鉄拳ーTEKKENー | ナムコ | ¥5,800 |
| 1995年1月1日 | 闘神伝 | タカラ | ¥5,800 |
| 1995年12月29日 | 闘神伝2 | タカラ | ¥5,800 |
| 1995年7月28日 | ドラゴンボールZ Ultimate Battle22 | バンダイ | ¥5,800 |
| 1996年3月8日 | 美少女戦士セーラームーンSupers 真・主役争奪戦 | エンジェル | ¥5,800 |
| 1995年9月8日 | BOXER'S ROAD | NEW | ¥5,800 |
| 1995年9月22日 | メタルジャケット | ソラン | ¥5,800 |

●「機動戦士ガンダム」
あの白くて堅くて避けるヤツ「ガンダム」に乗って、ジオン軍を倒していく。ステージ間のCGデモが圧巻モノ。…でも、何回も見るとちょっと飽きる。

●「悟空伝説」
着ぐるみ取り込み格闘。1人用モードは、悟空が仲間を救っていく。救ったキャラは使用可能になる。

●「豪血寺一族2」
格闘には珍しくババアが主役。少女からジジイまで、変身するキャラ盛りだくさん。歌がいっぱい。

●「サイバースレッド」
1対1の戦車同士の闘い。ネジコンがないとちょっとキツいかもしれない操作性。

●「闘魂烈伝」
実名のプロレスラーが登場する。一部ではポリゴンプロレスの最高峰とも言われている。

●「水滸演武」
水滸伝のキャラが個性豊かな武器を操って戦う。隠しキャラで、なぜか番長「●●」が登場。

●「ストリートファイターZERO」
アニメ調のキャラがハデな必殺技を決めてくれる。コンボが決まると、スカッとさわやかコ○コーラ。

●「ストリートファイターII ムービー」
アニメ版「ストII」のデータベース的なソフト。一応、格闘モードも付いてます。

●「ストリートファイター リアル〜」
映画版のキャストを撮り込んでいる「ストII」系の異端児。キャプテン・ハラキリ・サワダがアツい!

●「ZeroDivide」
PSオリジナルの格闘では、いちばんと言われるロボット格闘。テクの差がモロにでるゲーム。隠しキャラのネコがカワイくて技名が長いと評判。

●「ツインゴッデス」
実写取り込みギャルとアニメキャラが戦う異色ゲーム。ギャルはお好きなのを選んでください(笑)。

●「鉄拳」
PSユーザーで、もはや知らない人はいないほど有名。10回連続攻撃の10連コンボが決まるとパラダイス、やられると……くやしさでもう1プレイ。

●「闘神伝」&「闘神伝2」
本体発売初期にもかかわらず、かなりの高レベルグラフィック・カンタン操作で人気だった3D格闘。そして「II」は、より数段パワーアップ。でも、隠しキャラは出現させるまでが大変になった。

●「ドラゴンボールZ」
通常22人+隠し5人、総勢27人のキャラによる格闘。キャラを育てていくモードもある。

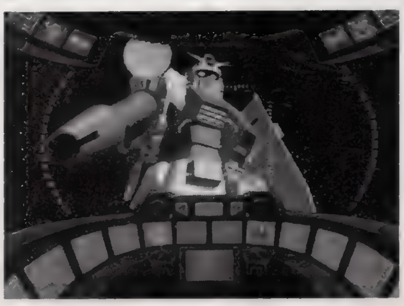
●「美少女戦士セーラームーンSS」
使用キャラ選択画面がアニメ調。しかし、実際の戦闘はポリゴン…この落差がスゴいかもしれない。

●「BOXER'S ROAD」
ポリゴンボクシング。しかしそれよりも試合に出るまでのトレーニングが楽しい。今日のメニューはなんにしよう?…と、減量中の人にも役に立つ?

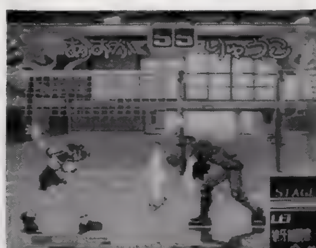
●「メタルジャケット」
PS初の通信ケーブル対応。戦闘は、コクピット内からの視点でおこなっていく。

## 今後注目の格闘ゲームは?

えー、さっそく本題から入りますが、この本が発売されてすぐの3月22日に「ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜」が発売されます。登場キャラのルーミちゃんがカワイイこのゲーム(もちろんそれだけではないですが)、Fファンなら要チェックでしょう。そして、3月29日に「ガンダムVer.2.0」「鉄拳2」「あすか120%」と、一挙に3つのビッグタイトルが発売! この本を購入してくださった偉い人は、どれを買うか選択に迷うハズ。でも、やはり自分の趣味にあったものをチョイスするのがいちばんかと思われます。3つとも買っちゃうというのも手ですが……お金の問題がねぇ? お金持ちになりたいものですな。



◀「そのMSの性能のおかげで勝てたんだからなぁ!」と、言われないように(?)この「Ver.2.0」では、ジオン軍のMSに乗れるモードがついています。ザクに乗ってガンダムを倒す…なんて夢みたいなことも、アナタの腕しだいで可能かも?




◀学園美少女格闘の「あすか 120%」も要チェックでしょう。やっぱ、美少女モノは押さえとかないと。

▼いよいよ「鉄拳2」が発売されます。画面のようにポーズを押せば、そのキャラの技リストが出るという超親切設計に涙です




**奴隷のど**
どうやら時代は、ロボット格闘アニメ(超こじつけ。だってFだもん)「エヴァンゲリオン」らしいです。でも、増刊奴隷サブ担当の私は見たことありません。それって、そんな面白いんですか? ねぇ? ねぇ? そんなに面白いの? なにが初号機なの? アスカちゃんって誰? なぜ箱根? ああっ、知らないあいだに知識だけが蓄積されていくぅ〜。だって、周りが「エヴァン」の話ばっかするんだもん。まだ動いてる画面見たことないのにぃ〜。誰か助けてください。いやーん。

# パソコンでGO!

パソコンは〜気楽な稼業ときたモンだ。ってわけわからんですな。どうにかしてください。




パソコン欲しいなぁ〜って人は結構多いハズ。特に、DPSの読者様はゲーム全般が好きって人が多いから、パソゲーがやりたい！ とメラメラ燃え上がっている意見をよく耳にする。まあでも、コンシューマのゲーム機に比べればまだまだ高いパソコン。ゲームソフトの値段も高いし……バイトでもしてない限り、高嶺の花と言わざるを得ない。そんな値段なだけに！ 後悔したくない！ 色々使いたい！ そこで現在、パソコンを買う場合、何が必要になるのか？ 用途別に、ハッキリクッキリ分析してみましょ。

①ゲームをする：必要機材・パソコン本体、モニター：

最小限の設備でも楽しめるのがゲーム。パソコンゲームは皆様ご存知の通り、今では18禁ゲームが主流。4年前までは本格派SLGとか、RPGが遊べるぞなんて書けたんだけどねぇ。18歳以上でその手の趣味がある人にはバッチリな環境といえるでしょう。最近は4倍速CDロム内蔵の機種が多いし。肉声入りのHゲー。凄いですね。

②ワープロとして使う：必要機材・パソコン本体、モニター、プリンター：

今はやりのウインドウズ95搭載のオールインワンパソコンを買えば、あとはプリンターを買うのみ。ラクチンです。マックの場合はキーボード別売りの場合があるので要注意。95でもMAC（マッキントッシュ）でもワープロよりもキレイで早く書類が作成できますが、MACはプリントアウトがちと遅いので注意。

③DTPをする（モノクロ）：必要機材・パソコン本体、モニター、プリンター、スキャナ：

文章中に写真を入れたりして、本格的にDTP（デスクトップパブリッシング＝机上印刷）したいなら、スキャナという機材が必要。まあ、モノクロなら95でもMACでもたいして変わりないし。

④DTP（カラー）又はCGする：必要機材・パソコン本体、モニター、昇華型プリンター、スキャナ、MO、増設メモリ：

カラーでCGしたいなら、確実に必要なのがメモリの増設。特にCGでお薦めのMACの場合、メモリが無いと使いモノにならない！ ってくらい重要アイテム。そして大きなグラフィックになると必要になるのがMO。FDじゃセーブしきれなくなるんだよねぇ。ただ、このセットになると、予算は既に50万円クラス…… とんでもなくなってます。

まあ、最後の方はプロ仕様と言ってもいいから、あまり相手にしないでOK。遅くて使えないマシンでも使ってるうちに愛着が湧くもんだしね。あ、音楽用にも使えるの忘れてた……。

## ハガキで常連をめざすのです

読者ページに毎回採用される様な人を「常連さん」と呼びます。よく質問で、「常連になるにはどうしたらいいんですか？」というハガキが送られてくるんですが……これはもう、基本的には量でしょう。しかも質も高いのが条件。DPSの採用基準は基本的に力の入っている順。魂のこもっているハガキから掲載されていきます。魂のこめられたイカスハガキを、どれだけ送ってこられるか？ その辺が常連になるかどうかの分かれ目と言えるでしょう。毎月何枚も送れるようになれば勝ち？





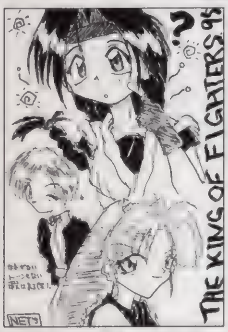
◀1号で何枚も採用されるのが第一歩。ハガキサイズの用紙を使用していれば封書での大量投稿が可能。

## 高いレベルオタク

| | |
|---|---|
| ゲーム | 重度以外はオタクでない? |
| アニメ | OVAチェックは当然 |
| まんが | オールマイティにカバー |
| モデリング | フィギュアもOK |
| 特撮 | 戦隊物、宇宙刑事物 |
| SF | 早川、創元、サンリオ |




もしも貴方がオタクなら！ どうせオタクなら高レベルを目指しましょう。何事も一生懸命やらないといけませんから。ね？ で、上の表です。とりあえず、現在日本でオタクと言われる趣味の数々。これを全て制覇しなくてはいけません。まあ、大抵、熟練度を上げなくても大丈夫なモノばかりなのでOKです（モデリングもガレージキットを買うだけでバッチリだそうだ……もったいない）。高レベルになると何か特典があるワケじゃないけどうれしそうでしょ？ 最近はこれに、コスプレも含まれるかもしれない――変にメジャーだけど。



◀山形県 NETS' No.37さん：いったいPS版はどうなるんでしょう？

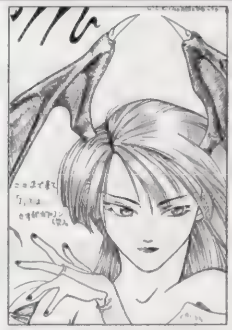


◀高知県 海松屋いさぎさん：「FF」とこれでPS購入者は激増です。本当に。



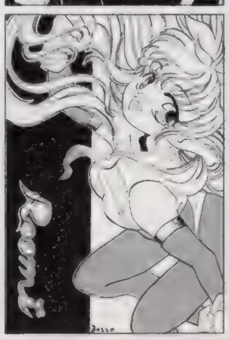
◀兵庫県 碧井しんきさん：コマンドを参照の上、ご使用下さい。


◀岩手県 伊藤勇太さん：ちょーアッパーみたいなって感じでしょうか？ みたいな。


◀岡山県 冴木出雲さん：そうですよねぇ……SSの「ハンター」超デキがいいし。



◀東京都 祥人さん：これまた、ウラワザコマンドでOKです。ご参照のほどを。


◀京都府 月子さん：彼女はカンガルー系なので袋があります。有袋類なんですかねぇ？


◀静岡県 五十嵐冊丈さん：うっふんって感じな京様。いおりんとのペアは人気バカ高です。


◀熊本県 しまづやひちさん：初期発表の設定では男だったクピードー様。


◀北海道 ベンジャミンさん：「ZERO2」はいつPSになるのか？ ワクワクです。

**奴隷のど**

上のコーナーで高いレベルオタクの話をしてますが、みなさん、当てはまったところがありましたか？ 電撃PS編集部の場合、すごいことになってます。ミュージシャンくずれ、モデラー（しかも買って作らない）、ゲーマー（仕事だけど）、そして当然アニメはほとんど、OVAまで押さえておく人たち。これらすべてが編集部には生存していました。しかも、1人で2つも3つも兼業する欲ばりな人までいる始末。ああ、明日はどっちだ。ジャラーン（ギターの音）。




PS誕生、DPS創刊からあっという間に1年と少しが経過しようとしています。いろいろな話題や作品がありましたが、今回のスクウェアPS参入にはかないません。ということは……今年はこれからいろいろあるってことですな？　あるでしょう！　スクウェアの作品何本かが、12月の「FFⅦ」の前にリリースされるそうだし、N64も発売されるし……ゲーム業界全体が震撼するようなことがPSから発信されるかもしれません！　それに合わせて、DPSもバンバン行きます。当然です。業界が盛り上がっていくのに、DPSが盛り上がらないわけがないじゃあ〜りませんか！　次の増刊が「G2」そしてその次は……？　まだまだ内緒。どこで産業スパイが狙ってるかわかりませんからねっ（笑・狙ってないって）。とにかく、来年度も、DPSは業界の脅威になるべく、突っ走りますデス！



◀東京都　ぐみさん：夢は全機種制覇？　大人は信じられません（笑）。



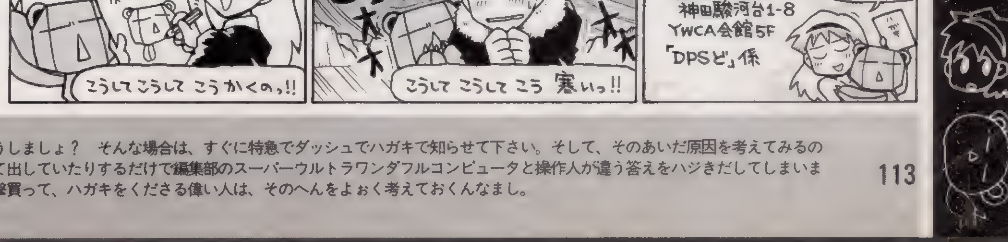

◀宮城県　一郎アキラさん：くまの名字はやはり三島？　かわいいです。




◀東京都　高橋洋亘さん：星に願いをって感じです。本当に。

## ハガキがほしければ命をよこせ!

編集部としては、かなり本気でハガキが欲しいんです。毎日毎日、どうすれば読者様がハガキを書いてくれるのかなぁ？　って星降る夜にお祈りしてます。ガッツってヤツです。ダッシュってヤツです。ビッグってヤツです。採用されるかされないか、祈り続けるその日のために、ハラショーな夢を守ります。さあ、ペン取って！　インクつけて！　ハガキに向かって！　その後はもう、走るのです！　若さ故に突っ走るのです！　それが未来なのですにわ。



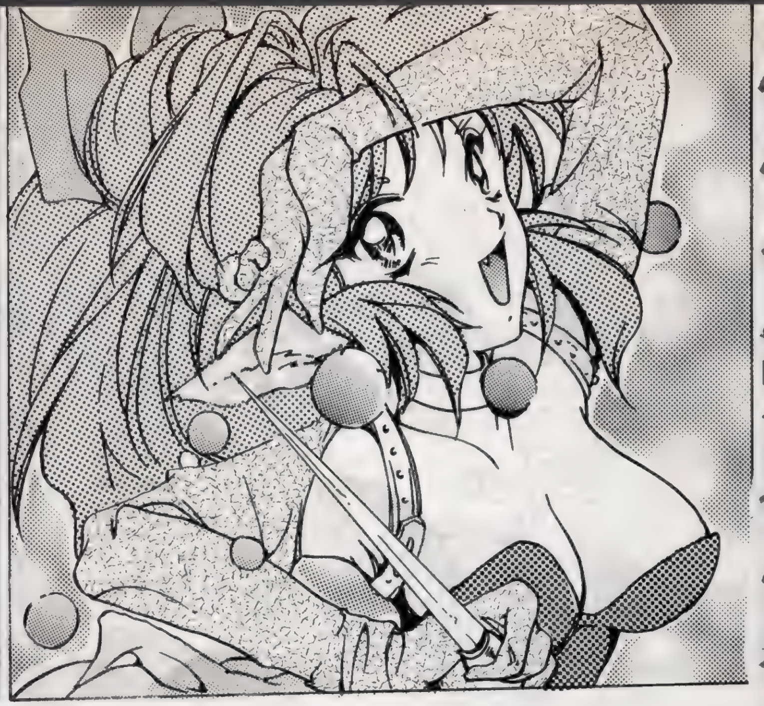

**奴隷のど**

もしランキングのポイントが違っていたらどうしましょ？　そんな場合は、すぐに特急でダッシュでハガキで知らせて下さい。そして、そのあいだ原因を考えてみるのです。実はここだけの話、ペンネームを変えて出していたりするだけで編集部のスーパーウルトラワンダフルコンピュータと操作人が違う答えをハジきだしてしまいます。ま、ハッキリ言っておバカさんです。電撃買って、ハガキをくださる偉い人は、そのへんをよぉく考えておくんなまし。

# 電撃PlayStation F2 愛読者アンケート

## アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう!

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(72ページのプレゼントの記事を参照)の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは4月10日(当日消印有効)です。



**【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。**

①[巻頭]ギルティギア ②[巻頭]SNK特集 ③[格闘無敵]鉄拳2 ④[格闘無敵]アドヴァンストV.G. ⑤[格闘無敵]ヴァンパイア ⑥[格闘無敵]あすか120%スペシャル ⑦[格闘無敵]ギャラクシーファイト ⑧[格闘無敵]機動戦士ガンダムVer.2.0 ⑨[格闘無敵]美少女戦士セーラームーンSuperS ⑩[記憶素子F2]ストリートファイターZERO ⑪[記憶素子F2]闘神伝2 ⑫[記憶素子F2]水滸演武 ⑬[記憶素子F2]豪血寺一族2 ⑭[記憶素子F2]ファイヤープロレスリング ⑮[記憶素子F2]負けるな!魔剣道2 ⑯[まんが]鉄拳2はじめて物語 ⑰[読者ページ]Fの奴隷 ⑱[アーケード特集]AOUレポート ⑲[アーケード特集]ストリートファイターZERO 2 ⑳[アーケード特集]ソウルエッジ ㉑[SoftStation]モータートゥーングランプリ2 ㉒[SoftStation]メガチュード ㉓[SoftStation]時空探偵DD ㉔[SoftStation]クーロンズゲート ㉕[SoftStation]チョロQ ㉖[SoftStation]アンジェリーク ㉗[SoftStation]太陽のしっぽ ㉘[SoftStation]ESPN ㉙[SoftStation]DX人生ゲーム ㉚[SoftStation]信長の野望天翔記 ㉛[SoftStation]キングスフィールドIII ㉜電撃NEWS STATION ㉝[巻末特報]FFⅦ ㉞[巻末特報]ワイルドアームズ ㉟[巻末特報]ブラッディブライド ㊱[付録]メモリーカードシール

**【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。**

**【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んで番号で答えてください。**

**【4】今号の表紙についてどう思いますか。**

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

**【5】今号の価格についてどう思いますか。**

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

**【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。**

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション

**【7】本誌以外によく読む雑誌(ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも)の名前を2つ書いてください。**

**【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。**

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

**【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。**

①スーパーファミコン ②セガサターン ③3DO ④PC-FX ⑤PCエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガCD ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオCD ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮NINTENDO64 ⑯その他

**【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば番号を書いてください。**

**【11】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。**

**【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。**

**【13】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つまで書いてください。**

**【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。(例:RPG、格闘、美少女、etc.)**

**【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。**

①毎号買っている(本誌・増刊とも) ②毎号買っている(本誌のみ) ③毎号買っている(増刊のみ) ④ときどき買っている(本誌・増刊とも) ⑤ときどき買っている(本誌のみ) ⑥ときどき買っている(増刊のみ) ⑦初めて買った

**【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。**

**【17】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を6〜7ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。**

**【18】電撃プレイステーションが隔週刊になったらどうしますか。**

①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

**【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を具体的に書いてください。**

**【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。**

**【21】電撃プレイステーションF 2月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。**

 イラスト/あいざわひろし



パッケージイラスト●石田敦子(スタジオG-1)
PlayStation
あすか120%スペシャル
BURNING Fest. Special
名門私立繚乱女学院。その高等部で行なわれる文化祭、「百花祭」のメインイベント
――部活動の予算を賭けて各部代表が戦う「メガファイトトーナメント」が
今年も開催される。果たして勝利の栄光は誰の手に!?
●10人の美少女達がくり広げる熱き戦い!
各部代表の美少女達が、個性あふれる必殺技を駆使して戦う!
●充実したグラフィック展開!!
キャラクターパターン、背景グラフィックの充実。
さらに新必殺技も追加!
●リニューアルパッケージに注目!!!
パッケージイラストは新しく石田敦子先生の描き下ろし!
©1996 Family Soft・Fill in Café
3月29日発売予定●価格5,800円(税別)
CDドラマ化決定!!
あすか120%
BURNING Fest.
MINIMUM
あすかが突然弱くなるなんて!?
影でうごめく誰かの思惑!
あすかは復活できるのか…?
DPCX-S063 ¥2,500(税込)
発売●データム・ポリスター
3月25日発売
© Family Soft・Fill in Cafe・SinSenGumi
メタモル・パニック
DOKI DOKI
妖魔バスターズ!!
★モンスターとの戦闘、成長するキャラクターというRPGの面白さがアドヴェンチャーゲームに加わった!! 全編にちりばめられた美しいビジュアルシーンと一流声優陣による迫真の演技が光る!
キミはこの変身パニックをどう切り抜ける!?
絶賛発売中●標準価格5,800円(税別)SLPS00039
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号
Family Soft
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

1 0 1 -

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション　プレゼントF2係

| | | |
|---|---|---|
| 〒 | □□□－□□ | ここにはなにも書かないでください→ |
| 住所 | 都道府県 | |
| | | TEL　（　　） |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 氏名 | ふりがな<br>男・女 | 生年月日 | 年（西暦）<br>19 | 月 | 日 |

| | | |
|---|---|---|
| 職業 | | ①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3<br>⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生<br>⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他 |

キリトリ線

P.72 電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】 詳細または理由

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

キリトリ線

# アーケードの波がPSに押し寄せる!!

## AMUSEMENT EXPO '96

# AOUショーレポート



2月21〜22日に幕張メッセで開催されたAOUショーはいつも以上の大豊作！　ビックリするような新作や待望の続編が盛りだくさんだったのだ。今回はそれらの作品がPSに移植されるかどうかについても探ってみたから。最後までお見逃しなく！



**今回の目玉**


・カプコン新格闘ACT発表／P.117
・ついに発表『バーチャ3』／P.119
・『ストゼロ2』に急接近！／P.122
・『ソウルエッジ』最新情報／P.124


## 今年のショーは大作ぞろいだぜ！

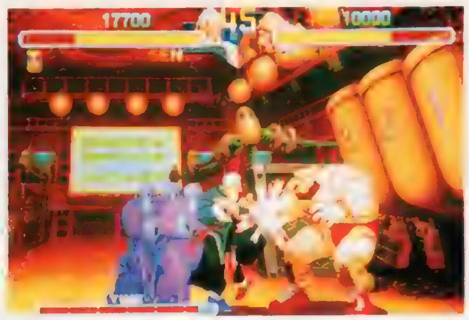
### いままでにない盛り上がり!!

『ストゼロ２』や『龍虎の拳外伝』、そしてセガの新作などたくさんの話題作が発表されるという情報を得て、会場を訪れた取材班。ところが、会場についてビックリ！　さらに未確認の作品がたくさん出展されていたのだ。特に格闘ＡＣＴ関係はポリゴンを使った作品が数多く出展され、格闘ＡＣＴの健在ぶりを感じさせてくれた。またＳＴＧやＰＺＧなども魅力たっぷりの新作ぞろいで、まさに、盛りだくさんの内容だった。アーケードゲームの１年を占うＡＯＵショー。そのすべてを追いながら、近い将来ＰＳに必ず訪れる新たなゲームの流れを感じてほしい。

### 『ストゼロ2』は人気爆発!!



▶カプコンブースは会場でも１、２を争う人気だった。





▲カプコンは元気いっぱい！　新システム、新キャラを追加した『ストゼロ２』は、スッゲー熱い。

### 会場はパニック状態!!



◀タイトー「サイキックフォース」のおねーさん。最高！



▲「バーチャ」のサラ、パイ、ラウのコスプレギャルたち。う〜ん雰囲気バッチリでグーだね。



▼タイトーの「シンデレラマジック」。撮影した顔を合成できる！

▲データイーストの新作ピンボール。「007／ゴールデンアイ」。

### 『バーチャ3』も超人気！



▲ビデオによる発表のみだったが、それでもこ〜んなに人が…。

### ポスター新作発表！





▲「同級生」の最新版ポスターがついに登場！　今回は138cmのビッグサイズポスターを用意。バンプレストの「ポスタードリーム」で入手可能だ。



PSに移植される可能性は…!?

# AOUショーの格闘ACTを直撃だ！

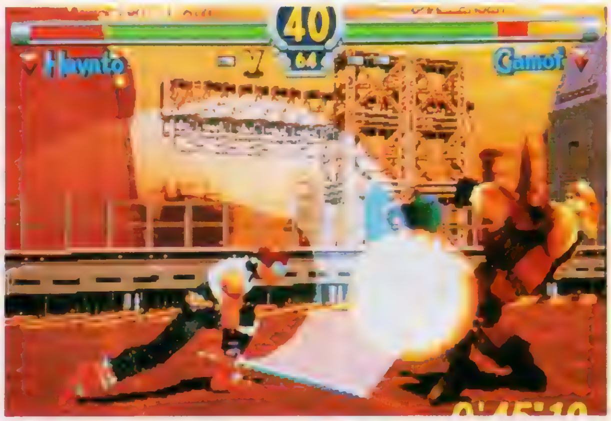
出展されていた格闘ACTを一挙に大紹介！　さらに、編集部の独断と偏見によるPS移植の可能性も付記したぞ。

## カプコン　スターグラディエイター
参考出展

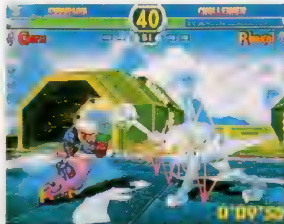
恐竜やロボットなど、個性豊かな８人のキャラが登場するポリゴン格闘ＡＣＴ。横やナナメ方向に自由に移動できるなど３次元空間をフルに使った戦いが楽しめる。

### カプコン初のオリジナルのポリゴン格闘ACTは武器を持った8キャラで戦うのだ！

それぞれ違った武器を持つ８人の戦士たちが、３Ｄ空間でダイナミックに動き回るポリゴン格闘ＡＣＴ。このゲームのいちばんの特徴はなんといっても登場キャラ。人間を始め、宇宙人やロボット、はては恐竜と、じつに多彩。そのため今までの３Ｄ格闘にはなかった奇想天外なアクションが随所に盛り込まれて、見ているだけでもすっごく楽しめちゃうのだ。



◀攻撃が決まったとき、または攻撃したときのエフェクトがとにかくド派手！　必殺技によっては視点もガンガン切り替わるぞ。細かい演出も魅力なのだ。



◀スタンガンのようなつえを持つ宇宙人と巨大なガイコツを持つ恐竜の戦い！　リングアウト負けもあるので、注意しながら戦うベシ。



▶鳥人間にロボットの目から発射されたレーザーがヒット！　鳥人間には羽があり、空中から敵に襲いかかることもできるのだ。

**PSに移植される可能性は？　70%**

同社のアーケード版『闘神伝２』と同じ基板を使用しているため、可能性はかなり高そうだ。

## SNK　龍虎の拳外伝　ART OF FIGHTING
稼働中

ＳＮＫの人気シリーズ「龍虎の拳」の第３弾。新キャラ、新システムが盛りだくさんで対戦プレイも白熱しそう。今回の主人公はロバート・ガルシアだぜ。

### 『龍虎』シリーズ第3弾！ ついに登場!!

ＳＮＫの人気シリーズ「龍虎の拳」の第３弾。登場する８人は、ロバートとリョウ以外すべて新キャラになっているぞ。さらに新システムとして、攻撃を避けて敵を転倒させる「さばき動作」や、一発逆転も可能の「アルティメットＫ.Ｏ.」なども加えられ、充実した仕上がりなのだ。



▲おなじみのロバート、リョウ以外は、すべて新キャラなのだ。



◀1作目に登場した藤堂の娘、香澄の必殺技だ。父親と同じく重ね当てなどの技が使えるぞ。

**PSに移植される可能性は？　70%**

ＳＮＫのゲームはすでにいくつかＰＳへの移植が決定している。そのことから考えれば実現も夢じゃない!?

## サンソフト　わくわく7
近日登場予定

「ギャラクシーファイト」に続く格闘ＡＣＴ第２弾。個性豊かなキャラ、バキバキ決まる連続技など魅力たっぷりの注目作だ。



◀ロボットや奇妙な動物などいろいろ登場。

### わくわくゲージでパワーアップ！ コミカルキャラたちが超イカス!!

同社の格闘ＡＣＴ「ギャラクシーファイト」と一味違った感じの注目作。登場キャラは、ロボットや奇妙な動物などバラエティに富み、個性的に仕上がっている。必殺技も、ゲージを溜めてパワーアップできるようになっているなど、一段と洗練された。



▲うぉ〜、いきなり謎の生物出現！　その上には少女の姿が…。見所満載の仕上がりだぜ。

**PSに移植される可能性は？　80%**

すでに「ギャラクシーファイト」の移植が決定しているだけに、この作品も…！　かなり期待できそうだ。

## タイトー　サイキックフォース

4月登場予定

8人の超能力者たちが、空中に浮いている立方体状の空間を舞台に戦いを繰り広げる3D格闘ACT。空中を浮遊する感覚がすっごく新鮮で、ほんとクセになりそう…。

# タイトーの贈るCG格闘ACT 立体的なバトルフィールドにはオドロキなのだ




ＣＧを使った超リアルなグラフィックで展開する新感覚の格闘ＡＣＴ。どこが新感覚なのかというとバトルフィールドが地上ではなく、空中に浮かぶ立方体状の空間になっていること。この中を上下、左右に移動しながら戦っていくことになるぞ。今までとは違う奇妙な浮遊感には、きっと驚くことだろう。ぜひ１度ためしてみるベシ。





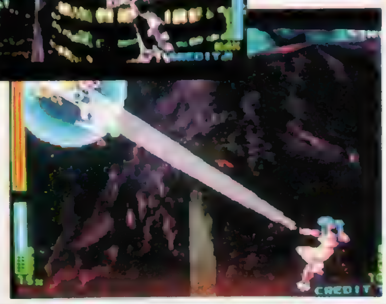

▲炎使いや風使いなど、選べる８キャラはみ〜んな違った超能力の持ち主なのだ。



▲特殊な超能力攻撃のほかに格闘戦も可能だ。敵を遠くまで蹴り飛ばせ！



▲勝利のポーズ。まばたきはもちろん、勝ちゼリフも口を動かしてしゃべってくれるのだ。




◀超能力攻撃が炸裂！防御側はバリアを張ることもできるぞ。どちらもパワーゲージを消費する。

**PSに移植される可能性は？　80%**

背景のポリゴンや必殺技のエフェクトなど、ＰＳなら完全に再現できるんじゃないかな。

## テクモ　デッド オア アライブ

6月登場予定

モデル２ボードを使用したテクモ初のポリゴン格闘ＡＣＴ。肉体の躍動感を細かく再現していて、女性キャラの胸も揺れる揺れる。

# モデル2基板を使用した注目作！ ポリゴンキャラが超リアルだぜ

セガの「バーチャ２」や「バーチャロン」で使われているモデル２ボードを使用した作品。各キャラの動きは「３次元モーフィング技術」を使って実際の人間の動きを取り込んでいるため、すごくリアルに仕上がってるぞ。また技の面では、新要素として「つかみ技」が可能になっている。



▲つかみ技も可能！　新たな戦略が要求される。



◀ただのキックにしても、その動きはかなり人間らしく再現されているのだ。



▶投げ技も豪快。地面に叩きつけられた瞬間はプレイヤーに衝撃がはしりそう。

**PSに移植される可能性は？　30%**

モデル２を使用ということで、どちらかといえばセガ系の作品といえるだろう。そのため移植の可能性もかなり低めだ。

## これも見逃せない　ショーには出展されなかった最新の2タイトル

### ザウルス　神凰拳

4月登場予定

**登場キャラはみんな神様**




◀破壊神から風神・雷神まで、８人の登場キャラはすべて神様！必殺技も超ド派手に表現されているのだ。

### ADK　ニンジャマスターズ 〜覇王忍法帖〜

登場日未定

**武器の出し入れ自由自在**




▶ＡＤＫの贈る武器持ち格闘ＡＣＴ。戦闘中に武器をしまうこともできるので、いろんな戦い方が可能なのだ。

# 注目の新作が盛りだくさんのセガ格闘ACTをチェ～ック!!

やはり直接セガの作品がPSに移植されることはないだろう。だが、もしかしたら…!?　そんな日のために、最新作はしっかりチェックしておこうぜ。



## バーチャファイター3

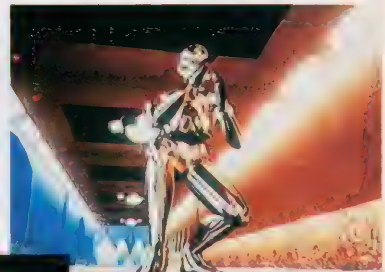
夏登場予定

「バーチャ」シリーズの第3弾。最新ボード、モデル3を使用した超美麗なグラフィックには圧倒されるのだ。

ポリゴン格闘ACTの代名詞ともいえる『バーチャ』シリーズの最新作がついに発表されたぜ。今回使用しているモデル3は、なんとモデル2の3倍以上の描画能力を持つ最新ボード！　それだけに顔のつくりや表情などが驚くほど人間らしく再現されているのだ。



▲髪の毛の生え際や顔のしわまで再現してるのにはビックリ！　瞳もしっかり動き、上から下に敵を見下ろす様子などもバッチリだ。



▲このキャラがホントにゲームで動くの!?　と思うかもしれないが、デモ映像ながら基板で実際に動いていたのだ！



◀セガブースの前。映像発表だけだったにも関わらず、たくさんの人が集まっていたのだ。それだけ注目度の高い作品ってことかな。やっぱスゴイ！



新キャラは柔術のような技を使う 梅小路葵

## ソニック ザ ファイターズ

夏登場予定

セガの看板キャラ、ソニックとその仲間たちが登場するポリゴン格闘ＡＣＴ。壁を登ったり、空を飛んだりと、コミカルなアクションが魅力。



◀ダメージを受けると体からリングがチ～ンと飛び散るぞ。




▶基本的には「バーチャ2」なので、違和感なく遊べるぞ。

「バーチャ２」の登場キャラが、すべて２頭身にデフォルメされたキッズバージョン。表情が豊かで、殴られたときの痛がる顔が超カワイイ。

## バーチャファイターキッズ

春登場予定

## アーケード格闘ACTの移植先は？

最新作の格闘ACTはポリゴンを使用した3Dモノがほとんど。それらが家庭用ゲーム機に移植されるなら、ポリゴンを表現する機能に優れているPSがいちばん近い位置にいるということが言えるだろう。またPS版『ストゼロ』があれだけの完成度で発売されたことを考えると、『ストゼロ2』を始めとする2Dタイプの格闘ACTの移植も、かなり期待できるだろう。ただしセガの作品に関しては、直接PSに移植されるということは今のところ考えられない。だが間接的ならば…。さて、いくつの作品がPSに移植される？



◀すべてはアーケードでの稼働率しだいということも…。

# 格闘ACT以外の期待作をチェック！

STGやPZGなど、格闘ACT以外の新作もドド〜ンとまとめて紹介だ。また、これらの作品についても、移植の可能性を各ジャンルごとに探ってみたぞ。



## STG ファン必見のイカス作品がいっぱいだぜ〜っ！

### ナムコ ゼビウス3D／T



▶大人気のSTG『ゼビウス』の最新版。ナナメ後方から見下ろした感じの画面がグー！



◀ポリゴンで表現された地上物がすごく立体的。2人同時プレイで全7ステージを戦え！（近日登場予定）

### 彩京 戦国ブレード



▶同社のSTG『戦国エース』の続編。今度の自機は人型で、空を飛ぶのはもちろん、地面を走ったりもするぞ。（4月5日登場）

### タイトー レイストーム



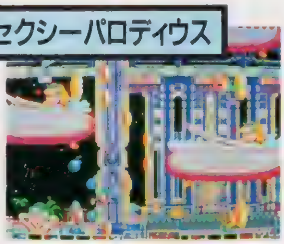
▶『レイフォース』の続編。CGで表現された画面はとにかくスゴイのだ！（登場日未定）

### タイトー 究極タイガーII



▲『究極タイガー』の第2弾がついに登場！ またハイスコアへのチャレンジが熱そう。（稼働中）

### コナミ セクシーパロディウス



▶『パロディウス』シリーズの最新作。各ステージにノルマがあり、それによってクリアデモが変化（稼働中）

**PSで遊べる日は…**

PSですでにいろんなSTGを発売していることから、コナミの『セクシーパロディウス』が移植されそう。ちょっぴり元気のないPSのSTGだけど、このへんの新作が移植されればグ〜ンと盛り上がるハズだ。う〜んすっごく楽しみ!!

## PZG 斬新なアイデアがギッシリの注目作を紹介！

### サンソフト へべれけのペアペアウォーズ

▶サンソフトの看板キャラ『へべれけ』のカワイイ面々が登場するパズルゲーム。





◀同じ絵柄のブロックを2個組み合わせて取っていく『上海』タイプのゲーム。（登場日未定）

### データイースト マジカルドロップ2



▲データイーストからは、あの『マジカルドロップ』の第2弾が登場。同色のドロップを縦に3つならべて消していくという簡単なルールながら、プレイするとけっこうハマルぞ。（登場日未定）

### バンプレスト ピックル



▶同じ色の玉を縦か横に3つならべて消していくのだ。超絶な連鎖も可能なのだ。（登場日未定）

**PSで遊べる日は…**

『お絵かきロジック』を発売したサンソフトの『ペアペアウォーズ』なら、もしかしたらPSに移植されるかも…。その他の作品に関しても『移植されない！』とは言い切れないので、ゲームセンターで見かけたらしっかりチェックしておこうぜ。

## 大型体感シミュレータ　ストレス発散にもってこいの最新作をチェックだ

### コナミ　ジェットウェイブ

コナミの贈る最新体感シミュレータは、ジェットスキーを再現したスグレモノ！　水面を滑るように感覚がお手軽に楽しめる。（登場日未定）




▲両手でハンドルを握り、画面に合わせて体を左右に倒す水しぶきを上げて走るスピード感がバッチリ味わえるぞ。

### ナムコ　プロップサイクル




◀プロペラ付きの人力飛行自転車で空中散歩が楽しめるフライトシミュレータ。自分の足でペダルをこいで進むため、臨場感タップリ。（登場日未定）

### ナムコ　アルペンサーファー



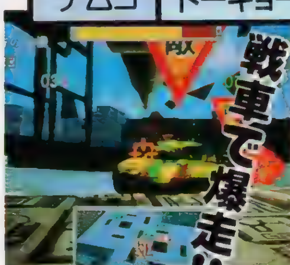

▶スノーボードの体感シミュレータ。もはやスキー場いらず？（登場日未定）

### ナムコ　アルペンレーサー




◀アルペン競技が楽しめるスキーシミュレータ。すでにゲームセンターに出回っている作品なので、見かけたら絶対に遊んでみよう。（稼働中）

### ナムコ　トーキョーウォーズ




◀戦車で東京を舞台に激戦を繰り広げる3Dシューティング。攻撃したときの反動が気持ちいい。（登場日未定）

**PSで遊べる日は…**

大型モノはやっぱり“体感”というところに意味があるので、家庭用ゲーム機では再現しきれない。これだけはゲームセンターで楽しむベシ！

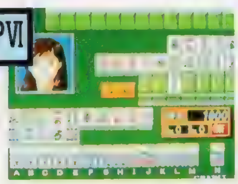
## ETC　趣向を凝らした演出が魅力の3タイトル

### コナミ　大好キッス




▲ミニゲームをクリアし彼女（彼）のハートをゲットしよう。（稼働中）

### セタ　スーパーリアル麻雀 PⅥ



▶脱衣シーンのアニメーションはサービス満点だ！（4月登場予定）

### ジャレコ　流星雀士キララ☆スター



◀ジャレコ麻雀の最新作。今回もCVに有名声優を起用。（稼働中）

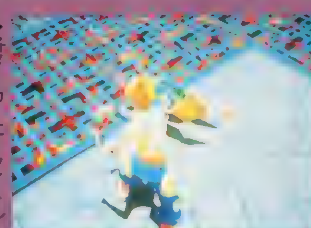
**PSで遊べる日は…**

「PⅥ」はやはりPSの規制に引っかかりそうなので、完全移植は期待できないだろう。逆にコナミ、ジャレコの作品はけっこう移植化がカタイんじゃないかな。

## ポリゴン全盛期到来でPSの未来は明るい！

今回のショーでは、家庭用への移植を意識したと思われるゲームが数多く見られた。格闘ゲームはもちろん、人気STGシリーズであるナムコの『ゼビウス3D/T』やタイトーの『レイストーム』もそういったタイトルと言えるだろう。前作では縦画面だったのに、最新作では横画面になっているところなどは、明らかに家庭用を意識しているように思われた。どちらもPSではお馴染みのメーカーの作品なので、そう遠くない時期にPSでプレイする日が来るかもしれない。

また、前記のSTG2作もそうだが、ショー全体を通じてポリゴンを使用したゲームが増えているのも目についた。ポリゴンに強いPSが、さらに活躍をしていくことを予感させてくれたぞ。（Z佐藤）



▶各メーカーに1タイトルくらいの割合でポリゴン作品が出展されていたのだ。



# PSに移植確実？ ウワサの
# ストリートファイターZERO2

## 新キャラ&新システム盛りだくさん 前作からここまで進化したぜ〜!!

前作からの大きな変更点として、まず登場キャラが挙げられる。隠れキャラも含め前作が13人だったのに対し、なんと今回は18人が選択可能になった。システム面においてもオリジナルコンボシステムが新たに追加されたり、ゼロカウンターがキック系とパンチ系の２種類用意されるなど、一段と洗練された感じの仕上がりになっている。これなら前作以上の熱いファイトが楽しめそうだ。

### 新 前作の隠れキャラがいきなり使える！

エントリーされているキャラは前作で通常選択できた10人＋隠れキャラのベガ、ゴウキ、ダン、そして新キャラの５人をプラスした計18人だ。これだけの人数で強さのバランスをとるのは難しいと思われるが、そこはカプコン！　まったく問題なく楽しめそうだ。



▲ゴウキが最初から選択できるのはこの作品が初めて。やはりかなり危険な存在だが、ほかのキャラも格段にパワーアップしているのであとはウデしだい。〝拳を極めしもの〟に少しでも近づけ！



▲爆弾をばらまいての連続攻撃が可能！　そのダメージはかなりデカイぞ。上位を狙えるキャラになりそうだ。



『ファイナルファイト』の爆弾ヤロウ復活!!

ロレント

### 新 背景にも注目！ そこにはいろいろなキャラが…

背景や各キャラのバストアップといった、ビジュアル的な部分も一新され、一段とパワーアップされているぞ。特に背景には、カプコンの歴代ゲームの有名キャラが描かれているステージもあるのだ。戦闘中には発見するのは難しいかもしれないが、余裕があったら探してみよう。はたしてキミは何人のキャラが見つけられるかな？



▲おそらくここはガイのステージ。背景には「ファイナルファイト」のハガーやコーディーの姿が確認できるのだ。



完全オリジナルの新キャラ 彼女の正体とは…

さくら



▲人気キャラのナンバーワンは間違いなし!?　波動拳、そして昇竜拳のような必殺技も使うため、実力もバッチリなのだ。

4月登場予定

# 最新作を紹介だ〜っ!!

アーケード版の完成度は、そしてPSへの移植の可能性は…!? といった気になるポイントをまとめてチェック！ ショーで初公開された『ストゼロ2』の全貌に迫っていくぜ。新たに追加された5人の新キャラもバッチリ紹介しちゃうので、お見逃しなく！




◀これが新しいキャラ選択画面。さすがに18人のキャラがならぶと圧巻なのだ。



## 新 勝負のカギを握る最新のコンボシステムとは

オリジナルコンボシステムとは、タイマーが表示されている間に入力した攻撃がそのまま順番に繰り出され、しかもそれらが連続的につながるという斬新なシステムだ。そのため、ただ単にパンチボタンを連打しているだけでも連続攻撃になるぞ。いろんな攻撃や技を組み合わせれば、自分だけの連続攻撃が作れるのだ。

### STEP1 タイムゲージが出現したら攻撃や必殺技を入力!!

ゲージを1レベル以上溜めた状態でボタン3つ（PPKかPKK）を同時に押すと、レベルゲージの上にタイマーが表示される。この間に攻撃ボタンを押したり必殺技コマンドを入力すると、それらの技が連続技となって繰り出されるのだ。ゲージレベルが高いほどタイマーの表示されている時間が長い！ いろんな技を入力してみよう。




▲3つのボタンを同時に押した瞬間！ キ〜ンとパワーが溜まるぞ。



『ストリートファイター』の

ゲン



『ストⅡ』からはパワーアップした2人が参戦

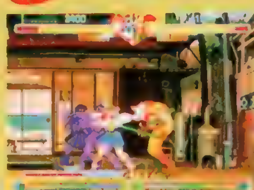
ダルシム

◀手足が伸びるダルシム。やっかいなキャラになりそうだ。



ザンギエフ

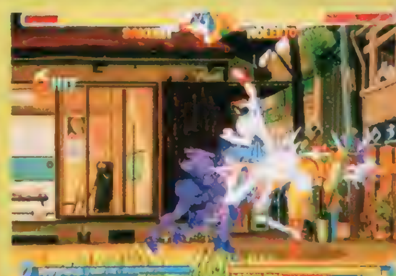
### STEP2 入力した攻撃や必殺技が順番に発動！



◀押したボタンの攻撃やコマンド入力した必殺技が次々と繰り出されるのだ。



▶必殺技を出したときの硬直がないので、たとえば波動、波動、波動拳…と連続で出すことも可能なのだ。



▲攻撃を出すと分身しながら敵に接近していくため、間合いが離れる心配はない。思う存分叩き込め！

カプコン広報

### 移植の可能性は？ ？%



福本氏

——移植の可能性は？
前向きに検討しております。もし、出すなら、コンシューマーオリジナル要素をつけ加える予定です。
——出るとしたらいつ頃？
できるだけ早く、市場投入をしたいと考えています。

### 取材班が見た『ストゼロ2』PS移植の可能性

PSは知ってのとおり、セガサターンでも『ストゼロ』の移植が完璧に実現したことから、今回の『ストゼロ2』が家庭用ゲーム機に移植されるのはまず間違いないだろう。移植の可能性はズバリ95%…くらい!? しかし、問題もあるのだ！ 今回の作品ではキャラ数や背景グラフィックなどが格段にパワーアップされているのは紹介記事を読んでわかったはず。そのため移植された場合は、なにかしら削られてしまう部分もあるかも…。完成度に関しては、今はなんとも言えないところだ。ただ、カプコンならハンパな作品では発売しないだろう。PS版『ストゼロ』のように、世間をアッと言わせる完成度で発売するハズ！ 移植を期待し、今はゲーセンでプレイしよう。




# ナムコのシステム11 ソウルエッジ

3D格闘は、ついにここまで来た!!

## 4つのボタンを駆使して戦え!!

このゲームはA（横斬り）B（縦斬り）K（蹴り）G（ガード）の4つのボタンを使ってプレイする。『鉄拳』と違いボタンを使ってガードする必要があるから、しっかりと頭を切り替えておこう。投げ技は、相手の近くでA＋GかB＋G。もちろん、この他にもレバーとボタンを組み合わせることで様々な技を出せるようになっているぞ。試合以外でも「2P色を選びたいときにはG＋攻撃ボタン」とか「リプレイ時にはレバーとABボタンで視点を変えられる」とか「勝ちポーズ時にA＋B＋Kを押し続けていると、次ステージの紹介画面で曲名が表示される」とか、いろいろな仕掛けがほどこされているのだ。



▲2種類の斬りボタンと、蹴りボタン、ガードボタンでキャラを操るのだ。

## 武器の耐久度に注意せよ！

各キャラが持っている武器には耐久度が設定されている。この耐久度は相手の攻撃をガードしたりすることで、少しずつ下がっていってしまう。そしてゼロになった時点で武器が使えなくなってしまうのだ。

A＋B＋Kでクリティカルエッジという連続攻撃（『鉄拳』の10連コンボのようなもの）を出せるけれど、逆にこの技をガードされると一気に耐久度が下がってしまうぞ。



◀ガードばかりしていると武器の耐久度が下がってしまうので注意。



▲体力ゲージの下にある小さなゲージが武器の耐久度を示しているのだ。

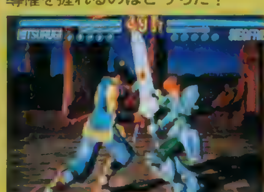
## 奥避け、鍔迫り合い、リングアウトなどの斬新なゲームシステムを使いこなせ！

レバーを↓↓、↓↑と入れることで手前や奥に避ける（相手との軸をずらす）ことができたり、リング際で攻撃を当てることで相手をリングアウトさせたりすることができる。さらに鍔迫り合い時には連打するボタンによって攻撃箇所を選ぶことも可能だ。これらをうまく使いこなすことが勝利への近道なのだ!



▲リング際で跳ね飛ばされるとリングアウトの可能性が出てくる。

▼迫力ある鍔迫り合いシーン。主導権を握れるのはどっちだ？



## ビジュアル、サウンド、演出のすべてが、既成の格闘ゲームとは異なるぞ！

軌跡を描く武器、大迫力のオーケストラサウンド、美しい光源の演出等、すごいことをさりげなくやっているゲームなので細部に至るまで要注目。



▲美しい軌跡を描いてヒットしたロックの斧。光の演出がすばらしい。



◀これは上と同じステージ。太陽が沈んで空の色が変わったため、写真では同じステージに思えないかも。

稼働中

# 第3弾は武器あり格闘!!

キャラが武器を持っていたり、リングアウトの概念があったり、ガードボタンが存在していたりと、『鉄拳』とはかなり異なったゲームになっている『ソウルエッジ』。しかしその完成度の高さは「さすがナムコ！」としか表現できないもの。このゲーム、ハマるぞ！




◀剣の軌跡が美しい。各ステージのグラフィックやBGMも重厚で格調高いのだ。



## 正統派からイロモノ(!?)までそろった8人の剣客！

### 御剣 平四郎 みつるぎ・へいしろう

日本刀の「是藤」（２Ｐ側は「榊」）を手に戦う、天賊古砕流の使い手。このゲームの主人公的な存在だけあって、ヘンなクセのないキャラ。このゲームを初めてプレイするときには、彼を選んでみるといいかも。



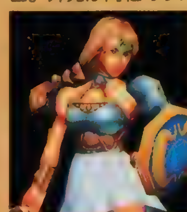
### ジークフリート・シュタウフェン

両手持ち用の大きな剣、「ツヴァイハンダー」（いわゆるツーハンデッドソード）を武器にしているドイツ人の騎士。武器が武器だけに動きはやや重いものの、それを補って余りあるリーチの長さと攻撃力が魅力だ。



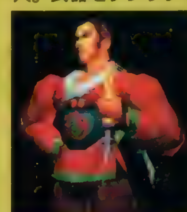
### ソフィーティア・アレクサンドル

ショートソードとスモールシールドを身につけた、ギリシャの女性剣士。外見が同社のワルキューレに似ていることもあり、プレイヤーの間でも人気が高い。動きの素早さを生かし、連続技を決めていきたい。



### 李 龍 リー・ロン

先に刃がついたヌンチャクを自在に操る、無双龍破という流派の中国人。武器をブンブンと振り回しているだけでもかなり勝ち抜ける。ただし、攻撃後のスキが大きいので、冷静にガードされてしまうと苦しいかも。



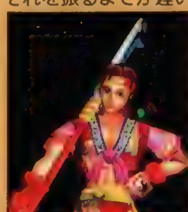
### タキ

くのいち（女忍者）。武器のリーチはないに等しいが、彼女の身軽さはそれを補ってあまりあるほど。慣れないうちは自分でも戸惑ってしまうだろうが、練習をつむことで変幻自在の動きを身につけられるはずだ。



### 成 美那 ソン・ミナ

小柄な体で「斬馬刀」を振り回すミナ。武器のリーチはあるものの、それを振るまでが遅いため素早いキャラにすぐ懐にもぐりこまれてしまうのが悩みの種。蹴りなどでうまく間合いを取って戦いたいところだ。



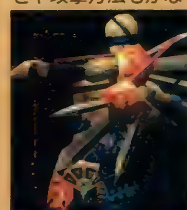
### ロック

大きな斧を武器に戦う、このゲームでただ一人の(!?)パワーファイター。武器のリーチや攻撃力は申しぶんないものの、動きの遅さだけはどうしようもない。いかに自分のペースで戦うかがポイントになってくる。



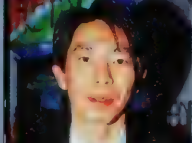
### ヴォルド

両手に「カタール」をはめた、見た目にもとっても妖しいキャラ。動きや攻撃方法もかなり変わっていて、イロモノ度では「鉄拳」の吉光の遥かに上を行く（笑）。相手を浮かしてからの空中コンボが豊富なキャラだ。



---

㈱ナムコ
販売管理部販売企画課



**御所脇氏**

### 移植の可能性は？ 個人的には100%

――移植の可能性は？

移植に関してはシステム11を使っていることもあり、皆さんの想像を裏切らないと思います。また、ナムコとして、武器格闘は新ジャンルなので、おいしいと思います。完全移植＋αが問題だと思ってます。

---

### 取材班が見た『ソウルエッジ』PS移植の可能性

このゲームは「鉄拳」シリーズ同様システム11という基板上で動いている。この基板はSCEとナムコがアーケード用に共同開発した、プレイステーションの上位バージョン的存在にあたるもの。つまり、PSへの移植を前提とした基板だといっても過言ではないのだ。それだけに移植される可能性は限りなく100％に近いといっていいだろう。

移植されるという前提で話を続けるが、PS版のデキもかなりいいものになるはず。『鉄拳』や「鉄拳２」というすばらしい前例があるだけに、PS版『ソウルエッジ』の移植度の高さも保証されているようなものなのだ。ナムコさん、早くPS版の発表をしませんか？（笑）　（ウォルフ中村）

# 女は度胸!? 人気シリーズ登場!

## 電撃文庫／3月30日発売!



### JAJA姫 武遊伝! ②

**平安京 鬼の乱**

白狐一族の狐太郎が『禁断の井戸』に消えてしまった。狐太郎を探し、井戸を覗き込む蛇々たちの前に現われた少年は……!?

中村うさぎ　イラスト／衣谷 遊
定価520円

**大人気魔界ファンタジー最新作!!**

ソーサラー狩り

### 爆宮ハンター ⑥

**黒衣の聖母**（ブラック・マザー）

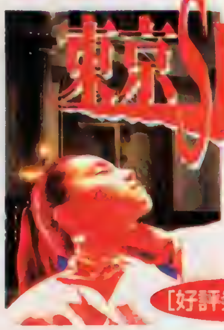
あかほりさとる
イラスト／臣士れい
定価500円

キャロパパ・オニオンとキャロママ・アプリコット、それにミルフィー・ユの、若き日の活躍がやってくる!!



**シリーズ最高の感動がここに!**

## 絶賛発売中!



### 東京SHADOW ④ 朱の迷宮

西谷 史
イラスト／若菜 等+Ki
定価520円

**話題のファンタジック・ホラー、衝撃の最終巻!**

[好評発売中!]
■電撃文庫
東京SHADOW①～③　定価各520円



### モンスターポリス

**人造人間の涙**

富沢義彦　イラスト／福田道生
定価560円

**世紀末都市の闇を、モンスターポリスが走る!**

## 『クリスタニア』シリーズの人気既刊



神王伝説クリスタニア＜上＞
白井 英　原作／水野 良
イラスト／宝谷幸稔　定価520円
＜下巻＞近日発売予定!



はじまりの冒険者たち
レジェンド・オブ・クリスタニア
河添省吾　原作／水野 良
イラスト／宝谷幸稔　定価640円



クリスタニア封印伝説序章
水野 良ほか　イラスト／恩田尚之
定価520円



漂流伝説クリスタニア①～④
水野 良　イラスト／うるし原智志
定価①540円②③各520円
④500円

C R Y S T A N I A

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
▶03・5281・5207（メディアワークス

# 電撃 Soft Station

バレンタインのお返しは、大好きな彼女にイカしたPSソフト！そんなナイスなPSガイにお送りする、最新ソフトカタログ。それがソフトステーションなのだ！　ばっちりチェックして、彼女のハートをがっちりキャッチしてほしいぞ。

## 1996 APRIL電撃ソフトステーション

3、4月はRCG大豊作の予感がするぞ。『モータートゥーン・グランプリ2』『チョロQ』『ワイプアウト』、車じゃないけど『ロードラッシュ』に『ESPN』。洋ゲー、国産入り乱れての百花繚乱。キミのベスト・チョイスはどれだ？

愉快なキャラと、夢いっぱいのコースがキミの挑戦を待っている
通信対戦プレイ専用ディスクもついてこのお値段はお買い得だ!!

## モータートゥーン・グランプリ2

RCG

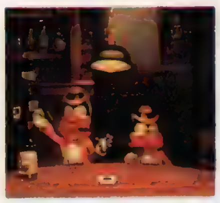
PS I ♥ YOU!

前作は、PS本体の発売に合わせるために開発を急いだのか、"もっとおもしろくなるハズ" と思えるところがいくつか目についた。今回は十分な開発時間をかけたようで、中途半端なところを感じさせない仕上がりになっている。これは期待していいぞ。　(JOH)

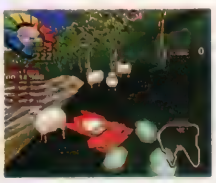
| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | RCG | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | SCE | 対応周辺機器 | メモリーカード<br>通信ケーブル、ネジコン |
| 発売日 | 4月19日予定 | | |

## あのにぎやかRCGがパワーアップして帰ってきたぞ

RCGファン待望の「モータートゥーン・グランプリ2」の完成が、いよいよ間近に迫ってきた。写真を見てもらえばわかる通り、グラフィックの美しさは特筆モノ、さらにスピード感や操作性もあまりにパワーアップしているのでビックリしちゃうほどなのだ。また、このゲームは対戦ケーブルに対応しているので（でもソフトは1セット買えばOK）、ぜひ友達と対戦してみよう。アイテムの使い方がカギになるRCGだけあって、盛り上がること間違いなしだぞ。



▲オープニングデモは、登場キャラたちの紹介になっていて、それぞれのキャラクターの個性がバッチリわかっちゃうのだ。



◀路肩の配置物なども増えて、にぎやかさもアップしているぞ。



◀前作とは比べ物にならないほどスピード感タップリにしあがっている。コース上にはコインフィールドが配置されているので、見逃さないようにね。



### 勝負のカギをにぎるアイテム

今回のレースには、17種類ものアイテムが用意されていて、勝負の行方を左右するぞ。敵車のステアリングを左右反転させてしまうマッシュルームや、後方の車をスピンさせてしまうオイルなど、どれをとっても楽しくて、自分がやられると憎たらしい効果のものばかりなのだ。



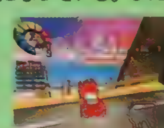
### 新キャラクターも元気いっぱい大活躍




ナント『2』では、前作をクリアすると3人の新キャラが登場することが判明！　特に、バイクにまたがったお姉さんの独特の操作感には、大注目なのだ。

### 操作性もグーンとUP!

『2』では壁と接触したときのハネ返りがソフトになって、スムーズに立て直せるようになっている。また、前作で有効だった「壁にめり込んで加速させるワザ」は、なくなっているぞ。



いよいよ登場する新世代のポリゴン対戦格闘がこれだ！
巨大なフィールドを高速で移動して敵機を追いつめる……
戦闘ロボット"マニューバルウェア"のパイロットは君だ!!

# MEGATUDO 2096 メガチュード

ACT

**PS！♥YOU！** とにかくキャラが魅力的。カッチョイイんですよ、これが。ガンダム世代にも受け入れられそうな重厚感がたまりません。さあ、格ゲーファンもロボットファンもおいでおいで。マニューバルウェア（ちょっと舌噛みそうだけど）をみんなで愛しましょ。（ジャク高橋）

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 格闘ACT | 価格 | 未定 |
| メーカー | バンプレスト | 対応周辺機器 | 未定 |
| 発売日 | 8月予定 | | |

## これこそロボット対戦格闘の究極型なのだ!!



M.W.の形や能力はもちろん、ストーリーや搭乗パイロットも綿密に設定されている。新たな攻撃システムも持つその全貌を大公開!!

現代のＦⅠレースなどのように、各チームのパイロットが戦闘用ロボットに搭乗し、フィールド狭しと高速移動しながら対戦するという新感覚の対戦格闘ＡＣＴだ。プレイヤーが選択できるロボット"マニューバルウェア（Ｍ.Ｗ.）"はなんと約20種類。各Ｍ.Ｗ.は銃や剣などの武器を状況に応じて使い分けることが可能だ。



▶レーザー砲を浴びせるバニラ・ギーガー。銃撃戦も楽しめるのだ！

## STORY

時は西暦2090年代、200億を超える人類の90%は宇宙に移住を済ませていた。宇宙はおおむね平和ではあったが、それぞれ火星と金星への進出を果たしていた２つの勢力が、次なる目標である木星の揮発物質をめぐって数年前より抗争を頻発させていた。

そんな中、軍需企業による兵器開発にはあるシステムが確立されていた。各企業（ワークス）は技術を結集して戦闘ロボット"マニューバルウェア"を製造、操縦能力の高い選び抜かれたパイロットたちがこれに搭乗し対戦する……というもので、現代のＦⅠレースなどのモータースポーツ競技に良く似た構図のものだった。

そして2096年、この年も世界ＮＯ.１のＭ.Ｗ.を決める「メガ・チュード・グランプリ」の幕がきって落とされようとしていた……。



### ヘル・ブライド

HELL BRIDE
■全高：12.11m
■所属ワークス：CLEO

両手にレーザーネイルを装備し、近距離戦での連続攻撃が得意。女性型の機体ながら、その残酷さからこの名［地獄の花嫁］がついた。

パイロット：シーラ(19歳)

優勝することで、戦争で生き別れになった家族との再会を夢見ている少女。残虐なまでに勝ちにこだわるのはそのためなのか？

## 高速移動から

## CHECK! システム1 リニアダッシュ

巨大な闘技場の中で、いかにして相手の懐に飛び込むか？　そう、敵との「間合い」の取り方がこのゲームの重要なポイントなのだ。「リニアダッシュ」は相手のスキをついて間合いをつめるためのもっとも基本的な動作の1つ。操作はカンタン。R1、R2を同時に押し、十字キーを相手方向に入れるだけ。すばやく移動して自分の得意な間合いに持ち込もう。

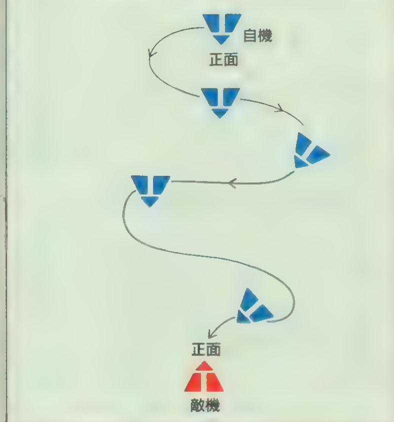


▲とにかく「間合い」が大切。いかにして自分に有利な距離を取るかがポイントなのだ。

## CHECK! システム2 ライトニングステップ

相手方向に「リニアダッシュ」している時に、R1とR2それぞれのキーを交互に押したり離したりすると、図のようにジグザグに相手に迫ることができるのだ。銃撃を避けながら間合いをつめるのに有効だ。

〈ライトニングステップの軌道〉






### カゼキリ

KAZE-KIRI
■全高：11.92m
■所属ワークス：TEAM SINOBI

パイロットであるマスターが持つ忍者の体術をM.W.で再現するため設計された。格闘戦重視で忍者系の様々な技を駆使する。

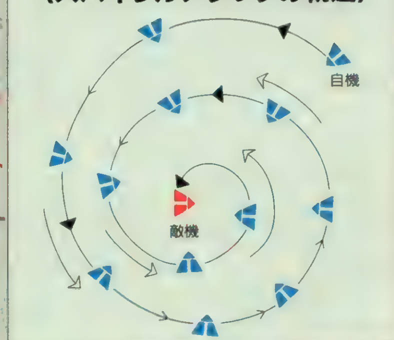
**パイロット：マスター(年齢不詳)**

黒装束で全身を覆っている彼の正体はサイボーグ　彼の体からは常に不気味なサーモ音が聴こえるという　東洋人風だが国籍は不明

## CHECK! システム3 スパイラルアタック

十字キーを相手方向に入れR1、R2のどちらかを押したまま、もう片方をタイミング良く押したり離したりする。自機は図のようにらせん状に回転しながら敵機を追いつめてゆく。逆回転（右回り）ももちろんできるぞ。

〈スパイラルアタックの軌道〉






### ディ・ブリンガー

DY BRINGER
■全高：12.04m
■所属ワークス：RAIDAL WORKS

接近・遠距離戦闘の両面に優れたバランスの良い機体。高エネルギー球を相手にぶつける"ノヴァ"という特殊な攻撃もあわせ持つ。

**パイロット：ヒュージ(19歳)**

本ゲームの主人公で、東洋人風の外見をした戦争孤児の少年　何かと問題を起こすものの、戦闘技術には天性の才能を持っている。

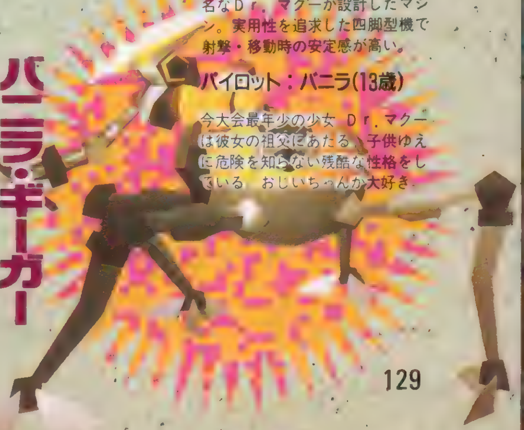
## 魅力的なキャラが繰り広げるド迫力の斬り合いと格闘戦!!

今回は4機しか紹介できないが、どの機体も綿密に設定されていてとても魅力的。他にも亜人型、獣型などバラエティーに富んだM.W.が揃っている。また、戦闘は銃撃戦よりも、近距離での豪快な斬り合いや格闘戦に重点が置かれている。必殺技も各数種類が用意されていて、「高速移動」をうまくからめれば攻撃のバリエーションは無限大なのだ。



▶クロスレンジでの斬り合いで敵機を倒す。この爽快感がたまらないんだよね。

# 攻撃だ!!



### バニラ・ギーガー

VANILLA GIGER
■全高：12.18m
■所属ワークス：Darkrai

マッドサイエンティストとして有名なDr.マクーが設計したマシン。実用性を追求した四脚型機で射撃・移動時の安定感が高い。

**パイロット：バニラ(13歳)**

今大会最年少の少女　Dr.マクーは彼女の祖父にあたる　子供ゆえに危険を知らない残酷な性格をしている　おじいちゃんが大好き

美しいグラフィックで繰り広げられる、息つまるストーリー展開！
時空を越えた壮絶な陰謀を見事暴くことができるだろうか…？

# 時空探偵DD
## ～幻のローレライ～

AVG

PS♥YOU このゲームは前にも紹介したことがあるのだけれど、バックナンバーを持っている人はこのページの写真とぜひ見比べてほしい。前よりもずっとグラフィックが綺麗になったのが分かるでしょ？ このカの入れようからすると、期待してもよさそうに思うぞ。(JOH)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | AVG | 価格 | ¥6,800 |
| メーカー | アスキー | 対応周辺機器 | 未定 |
| 発売日 | 6月予定 | | |

# 謎が謎を呼ぶサスペンスSFアドベンチャー

この『時空探偵ＤＤ』は、３Ｄシステムのアドベンチャーゲームだ。最新のＣＧ技術を駆使したというだけあって、グラフィックは見てのとおりメチャクチャに美しい。ＢＧＭや効果音にも力が入っているので、ゲーム中の臨場感はかなりのものだぞ。角川スニーカー文庫で活躍中の園田英樹が担当するサスペンスフルなシナリオは、必ずやキミのハートをトリコにすることだろう。新感覚ＡＶＧを待ち望んでいた人には要チェックの一本だぞ。

## 通常の視点



◀通常は、このような主人公視点でゲームを進めることになる。







◀▲ちょっとした変化も含めて、何かが起こると三人称視点へと自動的に切り替わる。これからどんな展開が待ち受けているのか、想像しただけでドキドキしちゃうのだ。

## 様々な場所が舞台に







◀ここは主人公が使用している船室なのだ。



▲この船員ほか、脇役のキャラもたくさん登場するぞ。

◀船内には絵画など、様々な物が置かれている。細かいところまで描きこまれているね。



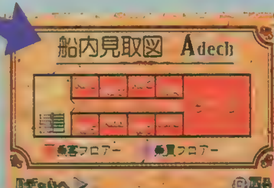
▲船内は２フロアの構造になっていて、ストーリーの進展に応じて、移動できるスペースも増えるのだ。

## 各種設定も親切設計

便利なシステムメニューの充実も忘れちゃいけないポイントだ。ここでは、攻略する上で必要となる情報の確認はもちろん、よりゲームの世界を深く楽しむための予備知識についても、しっかりとサポートしてあるのだ。積極的に利用しないと損だ。

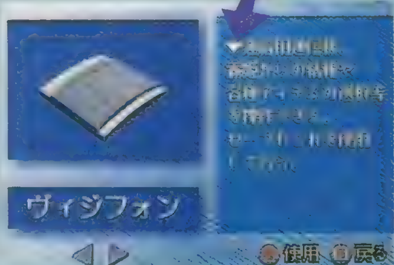


▶この画面で、必要に応じてメニューを選択。





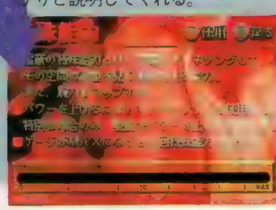
▲一番お世話になることが多いマップ画面。行き先をチェックせよ。





このように、それぞれのアイテムの特徴はゲーム中に確認できる。

▼特殊能力などについても、しっかりと説明してくれる。



## ファン必聴！ エンディングは林原めぐみさんが歌ってくれるのだ

このゲームには、森川智之、横山智佐、丹下桜などの豪華声優陣が起用されているので、キャラへの感情移入もバッチリ。

また、エンディングテーマでは、人気絶頂の林原めぐみさんが歌う"過ぎ行く季節"を収録。綺麗なグラフィックと共に聴く林原めぐみさんの歌声はまた格別なので、ファンの人もそうでない人もエンディングに期待していてね！

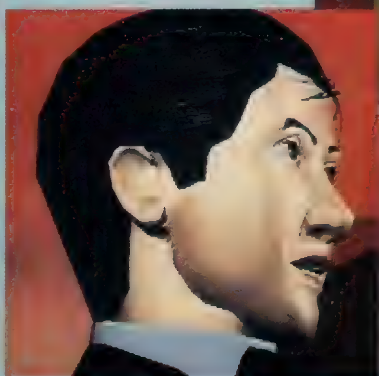
 

# シリアスな物語を盛り上げる登場人物

この物語の主人公
## 鳴神雷蔵
**(声／森川智之)**

▼▶ＤＤの愛称で知られる、時空探偵の青年。時空探偵とは、23世紀の世界で利用されているタイムマシンに絡んだ犯罪を専門に扱う私立探偵のことだ。彼は吸血鬼ドラキュラの能力を持つ特殊遺伝子保有者で、そのパワーを武器に事件に敢然と立ち向かう。



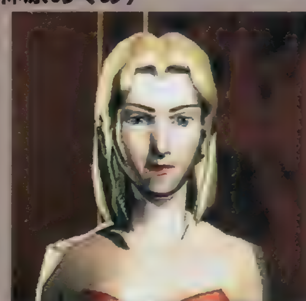
## レニ・ラヴァル
**(声／平松晶子)**



◀失踪した父を探して欲しいと、ＤＤに依頼してきた少女。父は超電磁学の世界的権威の物理学者なのだが……。

## マリア・ヘルシング
**(声／林原めぐみ)**

▶美しい歌手。大人の女の雰囲気を漂わせているが、どこか調子のはずれたところがあり、いい男には弱い。



### ある高名な物理学者の失踪 その陰に隠れた陰謀とは…

**STORY** 時は西暦2238年。時空探偵ＤＤのもとに、レニ・ラヴァルが訪れ、彼女の父であるラヴァル教授の行方を探す仕事を依頼してくる。依頼を引き受けたＤＤは、相棒の霧姫とレニを伴い、手掛かりを追って過去へのタイムトラベルへと旅立った……。

1939年、第二次世界大戦前夜のドイツに到着したＤＤたちは、処女航海に発とうとしている巨大飛行客船ローレライ号に、ラヴァル博士らしき人物が乗り込むことを知る。新聞記者に扮して乗船するＤＤたち。ここで博士を追っているのが自分たちだけではないことが分かるのだが、相手の正体も分からないままに、事件はさらに意外な方向へ……！

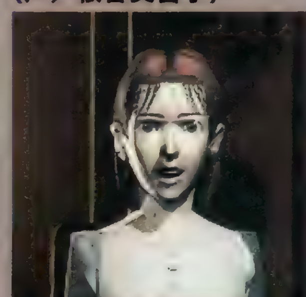
主人公のパートナー
## 霧姫・アイスマン
**(声／横山智佐)**





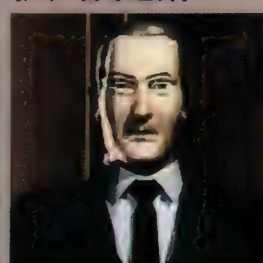
▶ＤＤのパートナーを務める、気まぐれな性格の高校生。タイムライドシステム操縦の腕は天才的。

## カーリン・シュトラッサー
**(声／根谷美智子)**



◀早くに母を亡くして男手ひとつで育てられた17歳の少女。父の束縛をわずらわしく感じ始めている。

## リヒャルト・シュトラッサー
**(声／石塚運昇)**



▲カーリンの父親。実業家で、会社をいくつか経営している。

## エルヴィン・グルンツ
**(声／丹下桜)**



▲この船の新米接客係の青年。声や物腰が妙に女っぽい。

無気味なキャラクターたちとの交流には、底知れぬ謎が潜む
彼らのセリフから、異界・九龍城の謎に迫ってみよう

# クーロンズ・ゲート
## ー九龍風水傳ー

AVG

**PS I LOVE YOU!** 何度見ても、思わずタメ息が漏れるほど美しい「クーロンズ・ゲート」のグラフィック。たいていのCGには驚かなくなった僕たちの目にも、このグラフィックは驚異に感じられる。早く自宅でプレイしたいなぁ。（けモいワレンかチ）

| ジャンル | AVG | 価格 | 未定 |
|---|---|---|---|
| メーカー | SME | 対応周辺機器 | メモリーカード（ブロック数未定） |
| 発売日 | 春予定 | | |

# 主人公は歓迎されているのだろうか？　それとも？？

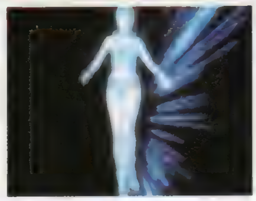
ようやくＡＶＧとしてのシステムや構造がはっきりしてきた『クーロンズ・ゲート』。グラフィックや音楽だけでなく、システムやストーリーの面でも、期待を裏切らないソフトになりつつあるのは、まず間違いなさそうだぞ。

というわけで、今月はＪＰＥＧダンジョンを舞台に、異様な世界に生きる人々と、いかにして交流するかというシステム部分に注目してみたい。『クーロンズ・ゲート』はどこが新しいＡＶＧで、その世界の奥の奥には、いったいどんな謎が待っているのか？　キミは今、異界へとつながる暗い扉に手をかけている。



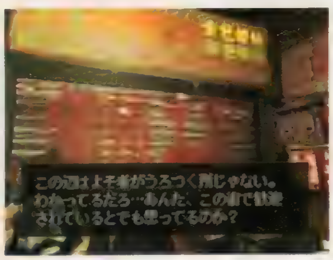
▲主人公に対して、嫌っているわけでも好意的なわけでもなく、ただ無関心なだけのキャラクターもいる。





▲▶このダンジョンには登場しない小黒のセリフ。「ファイアの日」とは果たして？　その日に、何が起こるのだろうか。

## 「ファイアの日に逢える」それが姉の言葉なの…




▲城内では主人公に好意的なキャラクターばかりではない。あからさまに嫌っているキャラクターもいるのだ。

### キャラクターチェック …………びん屋



「ここに並んでいるのはびんだよ。びんはびんだ…中に何を入れるか…ふふふ…それが肝心なんだよ」びんに入れるものといえば、液体。店には油屋もあるが、そんな安易な答えではないような気もする。一体何を入れるためのびんなのだろうか。

### キャラクターチェック …………古靴屋




「お前、どこから迷い込んできたんだ？　また妙なところに道がつながったか？」このセリフは、実は非常に重要な内容を示しているのかもしれない。やはり九龍城内は、時間と空間に関する常識が一切通用しない異界なのだ。

### SYSTEMチェック
## 登場人物との会話

登場人物との会話をきちんと確認していくことが重要なのだ。

### キャラクターチェック …………水銀屋

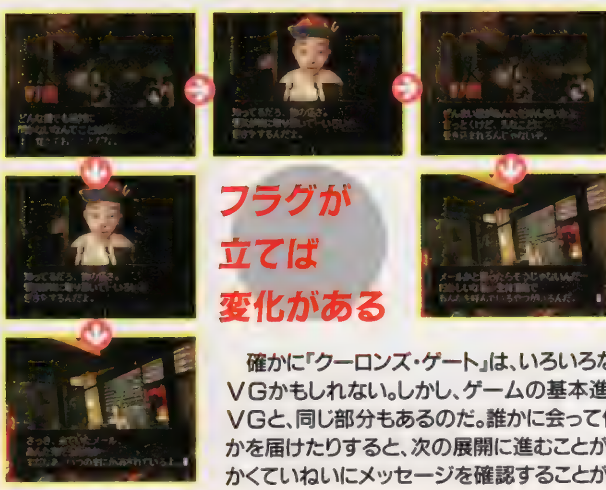


「うちに…なにか…？　俺は水銀を売ってるだけだ…どうせ金なんか持ってないんだろ。…だったら用はないはずだ」ちなみに九龍城内で流通している通貨は、シザ。現実の香港では、葬儀で遺体と一緒に埋葬される副葬品のことだ。主に車などをかたどった紙のおもちゃである。

### キャラクターチェック …………油屋



「うちは、見ての通りさ…油を売ってるんだよ。あんたにもそのうち、油が必要になるときが来るって」油を売るとはすなわち、ちょっとサボって一休みすること。九龍城内に風水を起こすという重大な使命を帯びた超級風水師である主人公に対して、なんとも人をくったようなセリフだ。






確かに『クーロンズ・ゲート』は、いろいろな意味で今までになかったタイプのＡＶＧかもしれない。しかし、ゲームの基本進行にかかわるシステムは、従来のＡＶＧと、同じ部分もあるのだ。誰かに会って何かに関する情報を聞く、あるいは何かを届けたりすると、次の展開に進むことができるというシステムがそうだ。とにかくていねいにメッセージを確認することが重要だ。

  ※画面は開発中のものです。また、各キャラクターのセリフも変更されます。

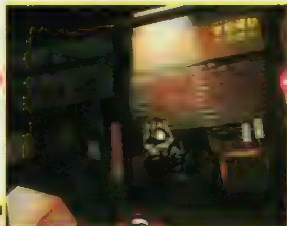
SYSTEMチェック

# 方眼紙ではないマップ

方眼紙にはマッピングできない構造のダンジョン
「どこを向くことができたか」それが攻略のカギなのだ



男の前に立つ



右に進むと…



▲くるりと半回転してもと来た向きに戻る。左右の矢印は半回転がもっとも多い。

左に進むと…





直進すると…




◀直進すると、ねじ屋との会話シーンに入る。ねじ屋は、あまり主人公を歓迎していない。

◀そして、これが『クーロンズ・ゲート』のダンジョンの、ちょっとだけ難解なところだ。右だと半回転してしまったのに、左だと斜めに少しずれて、別の小部屋に入れるようになるのだ。どこでどの方向を向くことができたか。それもしっかり記録しておこう。

## 今までとは明らかに違いすぎるダンジョン



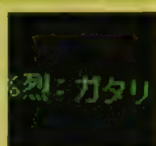
正確に言えば、方眼紙にマッピングすることもできるかもしれない。しかし、それには相当な執念を要する。というのも、これまでの方眼紙のマス目を埋めていくようなマッピングの方法では、どこが2階でどこが1階なのかわからない『クーロンズ・ゲート』のダンジョンには、対応しきれないからだ。では、どうすればいいのだろうか。簡単な方法は、ダンジョン自体をストーリーの流れのようなものだと考えて、フローチャートのようなメモを作っていくことだろう。それならば、厳密に「右に何歩、左に何歩」というような考え方をしなくてもすむし、中2階でも、半地下でも対応できる。ストーリー進行を書き加えておけば、なお便利だ。ちなみにＪＰＥＧダンジョンの先に待っているリアルタイムダンジョンも、同じ構造になっている。覚悟しておいた方がいいぞ。

### キャラクターチェック……ぜんまい屋



「メールかと思ったら、そうじゃないんだ…おかしいなあ…生体通信であんたを呼んでいるやつがいるんだ。気を付けな…生体通信は何が起きるかわからんからな…」通常のコンピュータ通信だけでなく、クーロネットでは「生体通信」というものが可能なのだ。これはおそらく生身の人間の意識を操作して通信を行うというもので、失敗すれば廃人同然という危険もはらんでいるようだ。ぜんまい屋は、そのことを心配しているのではないだろうか。

### キャラクターチェック……ガタリ?



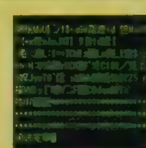

「おやおや、これはどうしたことかな。新しい立役者のご登場というわけね。君はここで何を見つけようというのかね。信念か、友情か、それともいささかの勇気を手に入れたいのかな？　何も心配することはない。君にとって必要なものはすべてこの街に揃っているよ。それにしても、必要というやつは実に、不思議な力を発揮する。卑しい物を高貴な物に変えてくれるからね。君も同感だろう。九龍は決して消えてなくなったりはしない。ただ暗闇の口を開いて君の到来を待っているだけだよ。(以下、メール文字化けして判読不明)」ガタリと名乗る謎の差出人から届いた電子メール。彼はすべてを知っているのだろうか。

### キャラクターチェック……陰陽師



「ん？　んんん、小黒じゃないのか。誰だ、あんたは？　おおほほほ、君か、風水師の君か。君は今から偉大な体験をする…」このダンジョンで小黒の名前が出てくるのは、この陰陽師のセリフの中にだけ。このセリフを素直に読むと、陰陽師は主人公のことも小黒のことも知っていて、そして二人を間違えた、ということになる。小黒と主人公には、何か共通点があるのだろうか（九龍城内では比較的「マトモな」人間ではあると思われるが）。

### キャラクターチェック……メールの謎



ガタリからのメールは、最後の方が文字化け（データが破壊されているということ）してしまい、判読できないようになっている。これも、陰陽師による生体通信の影響なのだろうか。しかし、もしそうでなく故意によるものだったとしたら、ガタリと主人公を結びつけまいとする勢力が九龍城内に存在することになる。九龍城内にはその入り組んだ構造と同じくらいに、複雑な勢力図が存在するのかもしれない。

開発終盤戦に突入！　SMEディレクター木村央志氏インタビュー

# 物語とゲームシステムその両面で区別したい

木村央志氏（株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント　ニューメディア本部／『クーロンズ・ゲート』ディレクター兼シナリオ）「今回紹介しているＪＰＥＧダンジョンというのは、ゲームシステム的には九龍ディープと呼ばれる部分です。小黒なんかがいたりする九龍フロントよりはさらに奥で、物の怪が徘徊するリアルタイムダンジョンの一歩手前という感じで、ちょうど中間に当たる部分なんです」

――その区別には、どういった意味があるのでしょうか？

「物語という側面では、フロント～ディープ～ＲＴダンジョンという順番で、ストーリー性が薄くなっていきます。まずフロントで大きな話があって、ディープでそれをさらに突っ込んで、ダンジョンで原因となる問題を解決するわけです。ゲーム性という側面ではそれが逆になります。フロントとディープは世界観を強く打ち出したシステムになっていて、ＲＴダンジョンはけっこう歯ごたえのあるマップで(物の怪との出会いもあります)３Ｄダンジョンに近いゲーム性を持ってるんです。このように、物語とゲーム性をバランスよくこのソフトのシステムとして組み込んでいこうというのが、３つの舞台を区別した理由です。」

あのかわいいチョロQがRCGになってPSにやって来た！コースは種類からとっても豊富だし、お金を貯めれば改造もできるから、遊びごたえは十分だぞ！

# チョロQ

RCG

PS I LOVE YOU これは面白い！ 今までRCGは苦手ではとんどやったことがなかったんだけど、これには思わずハマってしまい、最後までプレイしてしまった。やっぱりお金を稼いで自分の車を自由に改造できるのがグーだよね。うん。（「き」のアッキー）

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | RCG | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | タカラ | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック) |
| 発売日 | 3月22日 | | |

## かわいいチョロQが右へ左へ大爆走だ!!






▲▶視点は２種類から自由に選べるが、後方視点のほうがカーブを曲がるタイミングなどが分かりやすい。

ちっちゃいけど大迫力

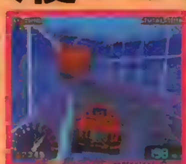
この「チョロＱ」の面白さと言えば、誰が何と言おうと改造だろう。レースで稼いだお金で、自分の車が性能アップしていくのはワクワクしてくるよね。もちろんそれだけではなく、ＲＣＧとしてのバランスも良くできていて面白い。最初はテクがなくてもマシン性能さえ良ければ勝てるのだが、操作に慣れてきた後半はある程度のテクも必要になってくるのだ!!



楽しくGO！GO！

### チェックポイント 1 アクセルとブレーキをうまく使いこなせ!!

アクセルを離してハンドルを切るとスリップを起こしにくくなるので、カーブの時はアクセルを離して、ハンドルを切り、すぐにアクセルをふかそう。また、後半マシンの性能が上がって(スリップしやすくなる)きてからは、直線などでコースを変える時にもアクセルを離してハンドルを切ったほうがいい。重要なテクなのでしっかりとマスターしよう。





アクセル

▲▶場合によっては小刻みにハンドルを切ることも。





ブレーキ

◀▼とにかくスリップの時以外は使わないようなつもりで。

いいタイムを出そうと思ったら、なるべくブレーキは使わないほうがいいだろう。ただし、スリップした時にはアクセルを離して、すぐにブレーキをかけること。うまくいけば持ち直してくれるし、最悪でも時間のロスはかなり縮められるはずだ。また、「アップダウン峠」のようにアクセルワークだけではスピードの調整をしにくいコースでも有効に活用しよう。

アップダウン峠







▲▶コースの名前が示すようにとにかくアップダウンの激しいコースだ。前半はスピードは遅目にして安全運転をし、後半は橋を越えてカーブを二つ抜けた辺りでスピードを上げて行こう。

レースコースは種類が豊富だし、変化に富んでいて見ているだけでも充分楽しめてしまう。また、「アップダウン峠」、「森と泉のコース」などはＰＳならではの立体的なコースで、今までのＲＣＧとはひと味違うから、ぜひプレイして確かめてみよう。さらにスプリントレースで入賞すれば、コースがどんどん増えていくぞ。

森と泉のコース



▲最初は写真の落ちる場所で引っかかるだろうが、ある程度スピードを押さえ、川の中央にある石の左側を通れば大丈夫。

## レースコース 変化に富んだ

## チューンナップ 賞金を稼いで車をカスタマイズしよう

このゲームではチョロQの9つのパーツ（右の表を参照）を購入し、自由にチューンナップする事ができる。お金はスプリントレースで3位までに入賞すれば貰えるので、最初は確実に勝てるコース（トンネルショートがお進め）で地道にお金を稼いでいこう。また、購入のポイントだが、まず最初にタイヤを買うのがベスト。そうすれば加速が上がるだけでなく、スリップを防ぎやすくなるからだ。特に後半ではいいタイヤでないと満足に使えないエンジンもあるので注意しよう。

### パーツ

- ボディ
- タイヤ
- エンジン
- シャーシ
- ステアリング
- ミッション
- ウイング
- クラクション
- メーター

### ペイント

お金は少しかかるがボディのペイントも当然行うことができる。パターンはかなり豊富なので、いろいろと試してみて好みのカラーリングを見つけよう。




## チェックポイント2 勝利への近道…それは走り込みだ!!

「1位になれない」、「いいタイムが出せない」という人は何度も走り込んでみよう。そうすれば複雑なコースも覚えられるし、アクセルやブレーキのタイミングも計れる。一見遠回りのような気がするが、実はこれが一番近道なのだ。特にゲームの後半では重要になってくるぞ。

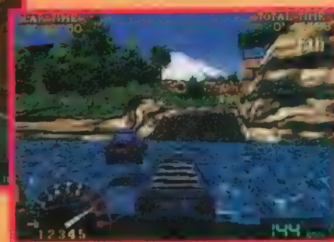


◀このコースは走り込まなければ話にならないぞ。

▼コースの最後のジャンプするポイントを引っかからずにうまく抜けられるようになろう。



▲とにかくスピードを抑え目にして走って行こう。



### 上級サーキット



▲ヘアピンカーブをどう抜けるかがカギ。自信がなければスピードを落とそう。

### トンネルロング



◀このポイントを時間のロスなく抜けていこう。

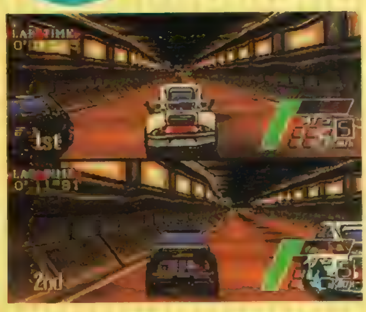
### ビッグドーム



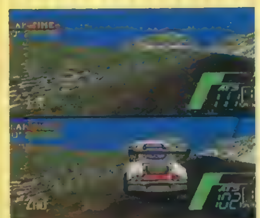


◀▲複雑な上に、スリップしやすいという全コース中、最も難しいコース。ショートカットをうまく見つけるのがポイント。

## 対戦 実力だけが頼り 全力を出しきれ!!



▲腕に差があるようなら、マシンの性能を変えてみるのもＯＫ。でも熱く燃えたいなら、対等のマシンで勝負だ！



◀ちょっとでも気を抜くと、すぐに抜かれてしまうぞ。

対戦は画面を上下２分割して行われるので、多少コースが見にくい。しっかりとコースを覚えておくようにしよう。マシン性能が同じなら、後は実力だけが勝敗を決する。特にスリップしてしまうと圧倒的に不利になるので多少スピードを犠牲にしても安全運転を心掛け、相手のミスを待つのもひとつの作戦だよね。

# コースがGood!

# 次号は大攻略だ!!（ホント?）

女の子による女の子のためのSLG「アンジェリーク」。
女王として君臨するか、はたまた一途な想いを貫くか…。
守護聖様との甘く切ないロマンスを存分にご堪能あれ！

# アンジェリーク Special

SLG

**PS! LOVE YOU!** 「ときめき」にハマッた女の子なら、きっと相性ピッタシ。狙っていた守護聖がデートに誘ってくれた時なんかもう、顔の筋肉がゆるんじゃって困ります。また、このゲームに興味津々の男の子は、是非女心に浸ってみることをお勧めします。（マルゼニスキーの73）

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | SLG | 価格 | ¥7,800 |
| メーカー | 光栄 | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック) |
| 発売日 | 3月29日 | | |



## 女王陛下の座は色気と根性で勝ち取れ！

ごく普通の女の子「アンジェリーク」が次期女王候補に選ばれてしまったことから、この物語は始まる。女王になるためには、ライバルと競い合って女王の与えた試験に合格しなければならない。その試験とは、守護聖たちにお願いして、未開の大陸に建物を増やすこと。また、特定の守護聖と仲良くなると、恋に落ちることもあるが…。



▲ライバルのロザリア。優等生で貴族の出身。女王候補に選ばれたのもうなずけるが、お嬢様育ちのせいかプライドが高く、わがままなのがタマにキズ…。

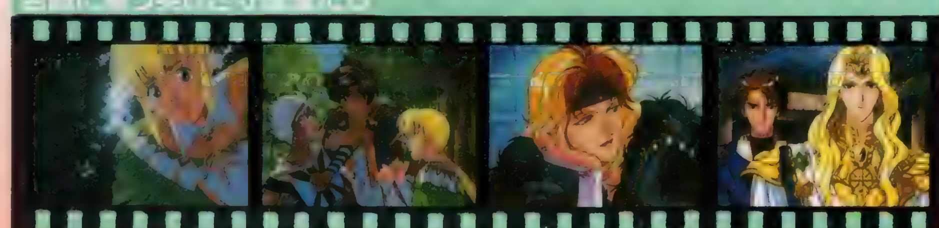


▲試験の間はこの飛空都市で生活する。守護聖の執務室がある聖殿や、公園や森の湖などがある。

### ●守護聖ってなーに？●

女王に仕える９人の守護聖は「誇り」「安らぎ」「勇気」といった特有の力を持っている。また、守護聖たちはそれぞれ強烈な個性を持っていて、人間関係も複雑。それだけに主人公との相性もバラバラだ。

### 宮殿に舞う美しき守護聖たち



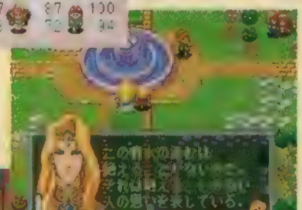
## 恋愛 オトメの部分も大切にネ！

民の要望を無視して、特定の守護聖と親密になると女王への道は遠のいてしまう。でも、最初はひとりだけでも、その後仲の良い守護聖を増やしていけば、ライバルにグーンと差をつけられる。なぜなら親密度が高くなると、頼んでいなくても守護聖自らの意志で大陸に力を送ってくれようになるからだ。これなら民も自分も満足できるよね。

### …まず人間関係をチェック…




◀占いの館で守護聖との相性をチェック。相性の良い守護聖は親密度がアップしやすい。相性が悪くても「おまじない」をすればいつの間にか仲良くなれる。



▶とにかく何度もデート。だんだん親密度が上がってきて…。

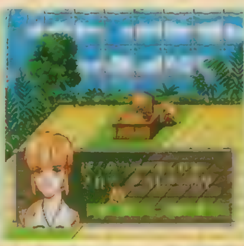


◀大成功！ 後は他の守護聖と友好関係を結べばOK。

### 愛のドレイが誕生!!

## 育成 女王までのながーい道

大陸を発展させるには、まず住人の要望を知ることが第一だ。地上に降りて要望を聞いたら守護聖に会い、それぞれの力を大陸に送ってもらうのだ。建物をひとつ建てるには力が10必要になるから、何度も守護聖たちの元に通おう。



▲もし嫌な顔されても、民の笑顔と明るい未来のために我慢しよう。



▼やっとここまで発展。ゴールである大陸中央の島はまだまだ遠い…。

## 妨害 民に尽くすか恋に走るか…

民の要望ばかり聞き入れて、守護聖の誘いを断ったりすると、守護聖はライバルと親密になる。そうなるとライバルの建物が増えるだけではすまない。ライバル側の守護聖は、今まで主人公側に送った力を自らの意志で吸い取ってしまうのだ。せっかく増やした建物も、すぐになくなってしまう。何事もバランスが一番ってこと。

アートディンクがすべてのPSユーザーに贈る自信作。あの斬新な作品「アクアノートの休日」の流れを組む新作がついに発表に!

# 太陽のしっぽ
WILD,PURE,SIMPLE LIFE

ETC

PS I LOVE YOU

アートディンクと言えば、斬新なゲームの大御所である、そんなメーカーの作品なので、どんなゲームなのかとワクワクしながらプレイしたのだけれど、これがまた変わってる! 今までにないタイプのゲームに目がない人なら、絶対注目の一本だぞ、ホント。(JOH)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | ETC | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | アートディンク | 対応周辺機器 | メモリーカード(2ブロック) |
| 発売日 | 4月予定 | | |

## 原始人が主人公という不思議な魅力のゲームが新登場

アートディンク注目の新作は、「原始人生活体験ゲーム」?? 天候や時間が刻一刻と変化する環境で原始人を操作して、狩りをしたり食料を集めたりするという、なんとも不思議なゲームだ。ちなみに最終目的は高い高い塔を建てて、「太陽のしっぽ」をつかむことなのだ(火を発見するということかな?)。



▲原始人は3キャラの中から選べるのだ。

### 原始人が精一杯生きる姿は美しい…

原始人の進化(成長)は、キャラの行動に応じて行われるので、最初に育成の方向性を考えておこう。ちなみに、原始人は疲れがたまると、勝手に寝てしまうからね。




▶大地に落ちている石やドングリは、拾って投げることができる。これで動物を攻撃しよう。

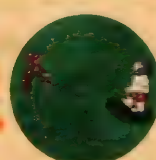



▶ジャンプすると、原始人はバンザイするぞ。




◀野性動物と競争するならダッシュは必須テクなのだ。

動物を殺して肉を得よう



◀猿を相手にひたすらチョップ!



◀しとめると、こんな肉片が手にはいる。

### 今までにないシステム設計

舞台となる大地には、山などの地形はもちろん、動植物や食物などが所せましと配置されているぞ。昼から夜になったり、雨が降ったりと、環境も常に変化し続けているのだ。



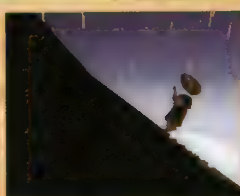
▶フィールドは山あり川ありと様々な地形が存在する。中には、こんな謎の遺跡まであるのだ。



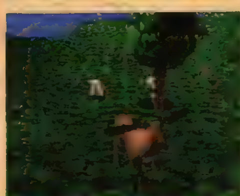
▲大地には、食物もたくさん落ちている。



▶食事をしないと、餓死してしまうぞ。



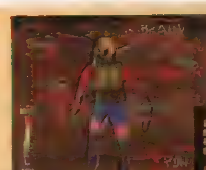
◀ゲーム中には、天候なども刻々と変化するのだ。



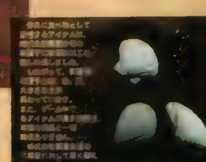
◀野性動物も、数え切れないほど生息している。

### 細部まで親切に作られているゾ

オプション画面も、とても分かりやすい作りになっているぞ。自分の必要に応じて、知りたい情報をチェックしておこう。



◀原始人のパラメータは、食べ物で決まるぞ。



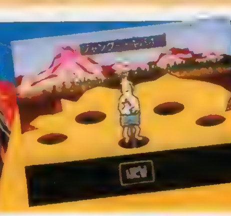
▶食べ物などについての説明もバッチリ。最初に目を通しておこう。

### 原始っぽいアートがいっぱいだ









殴って蹴って前に出ろ！　ドツキ合いレースの真骨頂は生身にアリ!!
気に入ったギアを選んでレースに勝とう！　今月はギアの特徴と、代表的なコースをざっと紹介するぞ。

# ESPN Street Games

RCG

PS♥YOU! ミョーな面白さがあって、編集部でも大流行り。アメゲーだけど、そんなに大味じゃないんだよ。ボコスカ相手を殴って転ばすのは、単純だけどスカっとするよ。にしても外人さんって乱暴だよなぁ。（「肉喰ってるからかなぁ」、などと変にオヤジ臭い発想の小林）

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | RCG | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | SCE/Inter | 対応周辺機器 | メモリーカード（ブロック数未定） |
| 発売日 | 4月末予定 | | |

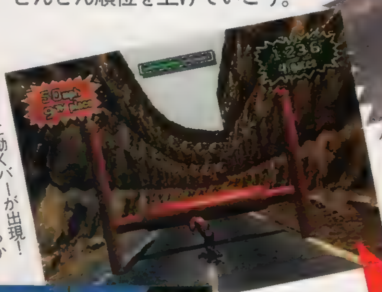
## 相手を倒して、一秒でも速くゴールに飛び込め！

この「ＥＳＰＮ」はマウンテンバイク、インラインスケート、ストリートルージュ、そしてスケボーの４種類のギアで競う、何でもアリの格闘レースだ。コース上の障害物をクリアーし、相手を殴り倒して、どんどん順位を上げていこう。



殴り倒せ！

蹴り倒せ!!



▶上下に動くバーが出現！ジャンプするか、くぐるかしてかわそう。



◀コース上を横切る路面電車。こんなトラップがコースのあちこちにあるぞ。



▶突如現れた土砂崩れ。衝突すると、転倒してタイムロスになってしまう。

コース上は危険がいっぱい!!

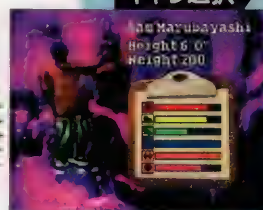
### ■まずはキャラを選ぼう！

レース前に決めなくてはならないのが、使用キャラとレースギア。得意なレースギアと瞬発力、持久力をチェックしてキャラを選ぼう。そして賞金がある程度貯まったら、性能のいいギアを買ってさらに上位を目指せ！

ガレージ

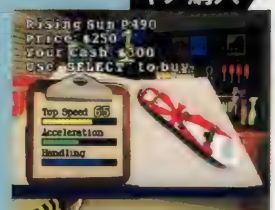



キャラ選択



▲上の４つのバーは、各ギアの得意さを示す。下の２つは瞬発力と持久力だ。

ギア購入




▲欲しいギアを選択。買い換えると加速力やジャンプ力などがアップするぞ。




◀コース上にあるゲートをくぐると賞金が加算されるぞ！

ゲートをくぐれ!!

### 選べる4つのギア

**マウンテンバイク**
パワフルな加速がウリ。ハンドリングはいいが、走行が不安定で、パンチ攻撃ができないぞ。

**インラインスケート**
加速とハンドリングが優れている。ジャンプ力が低いのが弱点。買い換え用のギアは充実。

**ストリートルージュ**
トップスピードは４ギアのなかで最高。ハンドリングと加速が弱い。走行は安定している。

**スケートボード**
ハンドリングが高い。加速はそれほどでもないが、一度加速したらスタミナを消費しない。

### ✹対戦が燃えるぞ✹

上下分割画面で戦える対戦モード。これのドツキ合いが非常にアツいのだ！　１回倒されると、なかなか追いつけなくなるぞ。共同戦線を張るなんてことも可能なのだ。



### コースは全部で５種類

個性豊かな障害物や仕掛けがそれぞれ用意されている。２方向に別れているコースなどもあって、そう簡単には攻略できないぞ。



■サンフランシスコ
▲路上にタイヤなどの障害物が置かれ、加速しづらいのだ。



■ユタ
▲岩に囲まれた風景が続く。崖から岩石が降ってくるぞ。



■南米
▲コース自体が細いうえに、動く壁などのトラップがある。

ワイワイ人が集まったときには、コレ一本で大盛り上がり！選べる職業や、イベントの数が豊富なので一人でやってもアキないぞ。好きなマップを選んでルーレットを回すのだ！

# DX人生ゲーム

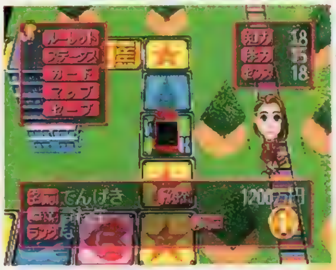
TBL

**PS I LOVE YOU!** COMキャラがさ、3億円とか借金しているクセに、億単位の不動産を簡単に買うんだよね。それみてると「スゲー」とか思っちゃうんだけどさ、もしかしてボクって小物なのかねえ。そんなのヤダ。（○昌夫とかってきっとこうなんだろうなぁ、と感心する小林）

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | TBL | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | タカラ | 対応周辺機器 | メモリーカード(2ブロック)<br>マルチタップ |
| 発売日 | 3月22日 | | |

## ひたすらお金を稼いで、億万長者をめざせ!!

数あるボードゲームのなかでもっともポピュラーなあの『人生ゲーム』がPSに登場だ。ルールは簡単で、最終的にお金を多く稼いだ方が勝ちなのだ。といってもゴールした後にはステータス別の賞金や、恋愛に関する賞金なんかも用意されているので、ただお金を稼ぐだけじゃダメなのだ。大学へ進学して、ステータスを上げて、高収入の職業についてもいいし、卒業後、すぐ低収入の職業に就職してお金を稼ぐのも手だ。選べる職業も政治家から、悪の大王(!?)までとバラエティ豊かだぞ。

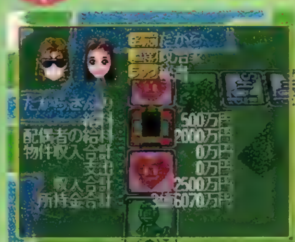





### これがお金の稼ぎ方

#### その1 堅実に稼ぐなら…

収入のいい、手堅い職業を選ぼう。証券取引や不動産で設けることもできるぞ。



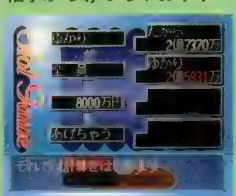


▲▶定収入は手堅い商売で稼いで、ソレを元手に証券や不動産取引を行うのがベスト。

#### その2 一発逆転を狙うなら…

イベントとミニゲームは、やっぱりお金関係が多い。相手から奪っちゃおう！

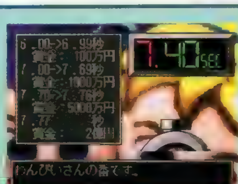




◀▲一発逆転の福袋や、ミニゲームだけでも勝つことは可能。これぞギャンブル人生。

### オマケのミニゲームも充実

本編とは別に用意されている"UNSEI"ゲーム。稼いだ額を競い合うだけだが、これが妙にハマるのだ。



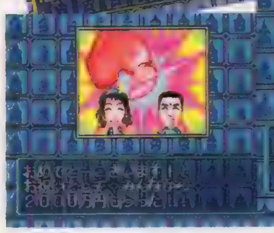
◀"777"を揃える目押しゲーム。友達と競って遊ぶと燃えるのだ。

### 種類豊富なイベント

「ペットを飼っていたから」、「ある職業についていたから」といった理由で始まるイベントも少なくない。得するか、損をするかはキミの運次第だ。



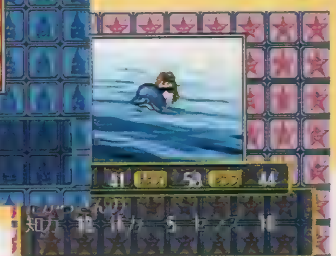
◀ガガーン！ 受験は最高3回までしか受けられない。



▲子供が産まれたら、全員がお祝いをくれる。



▲泣いている迷子を助けてあげたら、お母さんがお礼をくれたぞ。ラッキー！



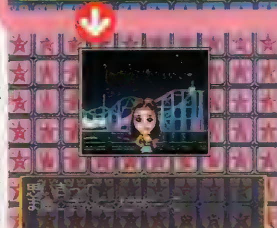
▼飼っているイルカと海に行ったら、ステータスがアップ。

### 結婚は人生最大のイベント!?

もしも結婚したら、相手の資産はソックリ君の物になるのだ。ただし相手によっては、貯金が全然ない人などもいるので注意！ 最高の伴侶を探そうね。



▶まずは誰をデートに誘うかを決めよう。あまりセンスが低いと断られることもあるぞ。



▶何度かデートを重ねたら、いよいよプロポーズ！ もちろん、ここでフラれることもある。




▲他のプレイヤーから祝い金が届いた。結婚相手の資産もプラスされてイッキに所持金が増えるぞ。

戦国大名となり、戦乱の時代に終止符を打つべく活躍する人気歴史SLGシリーズの最新作がついにPSに登場!! 最強の軍団を指揮し、全国統一の偉業を成し遂げろ！

# 信長の野望・天翔記

SLG

PS♥YOU!

今まで、女っ気には乏しかった「信長」シリーズに姫武将の登場とは驚き。これで、姫武将を集めて女だけの軍団（A○Pとかナイト○イバーズみたいな）を作って遊び出す人がけっこういるんだろうなあ。自分も含めて…。（F. BROS◇C）

| ジャンル | SLG | 価格 | ¥9,800 |
|---|---|---|---|
| メーカー | 光栄 | 対応周辺機器 | メモリーカード(4ブロック) |
| 発売日 | 3月29日 | | |

## 最強軍団を育て上げ、戦乱の時代を勝ち抜こう!!

戦国武将となり、群雄割拠の時代を勝ち抜く『信長の野望』シリーズの最新作がいよいよ登場する。従来とは違い、大名が任命した軍団長を [illegible]





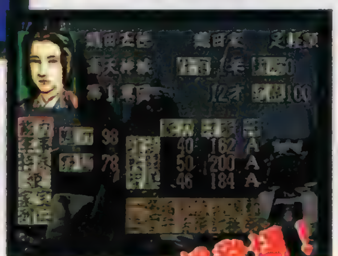


◀各コマンドの実行やイベント発生時には実写によるムービーが挿入される。

▲今回から朝廷への外交が可能になった。貢ぎ物をして、好意度を上げておくと官位や家宝を賜ることがあるぞ。




▲これは、桶狭間の戦いの1シーンだ。歴史イベントは、全部で27点を収録。



姫武将登場！

◀今回は、自分の娘が配下武将として活躍することもあるのだ。

### 漁夫の利をねらえ！ 混戦の複数城バトル

今回から戦争が起きると、決められた地域内のすべての城の軍団が戦闘に参加することになる。つまり、他勢力同士の戦闘に自分の軍団が参加するということも出てくるのだ。



外交交渉



勢力決定



いざ決戦!!

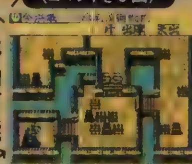
交互に進行（制限30ターン）

野戦

籠城戦（コマンドを3回）

移動可能

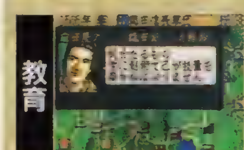


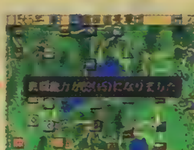


戦闘には、野戦と籠城戦の2種類がある。それぞれが交互に進行していき、野戦から籠城戦またはその逆の移動がいつでも可能だ。これで、野戦で相手を蹴散らし、籠城戦で城を奪い、また野戦に戻りほかの敵を攻撃するということができるぞ。

### スパルタ教育で最強の軍団に!!

教育





コマンド実行





▲教育は能力値の高い武将が師範となり、低い武将を教える形になる。もちろん、師範の能力が高いほど効果は大きいぞ。また、武将によって能力の上がりやすさは変わってくるのだ。

茶会



御前試合



問答



この3つは、武将同士を競わせることで成長させる「披露」コマンドだ。競わせる能力によって内容が変わる。やり方は、まず賞品とする家宝を決めてトーナメント形式で競わせるのだ。賞品となる家宝の価値によって、効果は変わってくる。家宝を所有していなかったり、武将が7人以上いないときは使えないぞ。

『天翔記』では、武将を成長させることができる。教育したり、コマンドを実行させることで能力を上げられるのだ。ただし、各武将ごとに能力の最大値が決まっているので全員が最強の武将になることはない。また、能力値以外に身分があり、身分によって持てる兵士の数が変わってくる。身分は、昇進に必要な勲功を重ねることで上げられるのだ。

| | 足軽頭 | 侍大将 | 部将 | 家老 | 宿老 | 大名 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 配備できる兵士数 | 30 | 40 | 55 | 75 | 100 | 100 |
| 昇進できる勲功 | 0 | 150 | 350 | 600 | 900 | − |

"プレイするアニメーション"!? まったく新しいゲームが登場

# DRAGON BALL Z

## 偉大なるドラゴンボール伝説

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | ETC | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | バンダイ | 対応周辺機器 | 未定 |
| 発売日 | 5月予定 | | |

### アニメで大人気のキャラクターがPSで大暴れ



▶これがチェーンバトル画面。画面構成はアニメそのままだぞ。

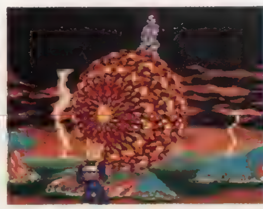


◀ベジータがビッグバンアタックを使用！ 動きもカッコいいのだ。



▶孫悟飯の魔閃光2が炸裂。表示画面は、めまぐるしく変化しまくりだ。

この新作はアニメ「ドラゴンボールZ」の登場キャラを実際に操作できるゲームだが、対戦格闘とは少し違っている。戦闘シーンは実際のアニメーションに近い画面構成になっていて、登場キャラを"操作する"というよりは"指示を出す"という感じでバトルを繰り広げることになるのだ。基本的なゲーム画面"チェーンバトル画面"では、コマンド入力で技をつなぐなど独特の楽しさが込められている。詳しいことは続報で紹介する予定なので、楽しみにしててね。気になるストーリーは、単行本18巻、原作のベジータ編から始まる8つのエピソードで進められる。戦闘可能なキャラクターだけでも、30人以上も登場するぞ。



▶フリーザサイコキネシスが今まさに放たれるシーン。見ているだけでワクワクするね。

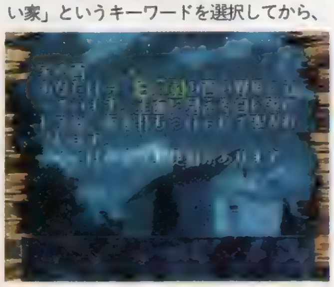
ゲーム中の行動によって様々な展開をみせるストーリー
見事クリアできるかどうかはプレイヤーの想像力にかかっている

# ZORK I

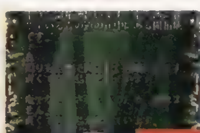
| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | AVG | 価格 | ¥5,800 |
| メーカー | 翔泳社 | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック) |
| 発売日 | 3月15日 | | |

### 今までにないテキストタイプのAVGが新登場

「ZORK I」とは、1980年に発売されてから世界中でヒットし、現在でもテキストアドベンチャーの代名詞として知られる作品だ。そんな往年の名作が、大幅にパワーアップしてPSに登場する。テキストAVGというのは、ゲーム中での行動を、文章を作る要領で指示するタイプのゲームだ。例えば、画面に状況説明された文章中の「白い家」というキーワードを選択してから、それに続く助詞（「を」や「に」など）を選び、最後に「見る」とか「近づく」などの動詞を決定したりできる。その行動が意味あるものであれば物語はドンドン進展するので、想像力を働かせていろいろなことを試してみよう。自由度が高いだけに、ボリューム感も難度も手応えいっぱいに仕上がっている。また、立体的な音響を実現した効果音や、古代裕三氏と川島基宏氏による環境音楽なみのハイクオリティのBGMが、美しい世界観が持つ魅力をより一層引き立ててくれるぞ。



▲物語は、このような文章を中心に進められる。



◀こんな感じで文章を作って決定。選択が正しければ、先に進めるぞ。



▶親切なマップ画面も用意されているので、必要に応じて利用しよう。

あの育成SLG『卒業』の5人の女の子たちと結婚できる！

# 結婚
## −Marriage−

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | SLG | 価格 | ¥6,800(予価) |
| メーカー | 小学館プロダクション | 対応周辺機器 | マウス |
| 発売日 | 夏予定 | | |

### ゲーム性は大幅にパワーアップしているぞ！

サターン版でもおなじみのあの「結婚」がついにPSに登場する。ただし、単なる移植作ではなく、「天使と悪魔システム」の採用、クリスマス・正月・誕生日などのイベントの発生、「卒業M」のキャラたちが恋のライバルとして登場するなど、まったくの新作と言っていいほどパワーアップされるのだ。キミは好みの女の子とウェディングベルを聞くことができるかな？



▲PS版では男性キャラのみでしかプレイできないが、その分ボリュームはアップしている。

東亜プランが生んだ名作『タイガーヘリ』『究極タイガー』
あの忘れられぬ感動と興奮がPSでよみがえる!

# 東亜プランSTGコレクションVol.1(仮)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | STG | 価格 | 未定 |
| メーカー | バンプレスト | 対応周辺機器 | 未定 |
| 発売日 | 7月予定 | | |

### 東亜プランの2大傑作がカップリングで移植決定

STGファンなら誰でも知っている、東亜プランの名作「タイガーヘリ」「究極タイガー」がカップリングでPSに登場するぞ。弾避けのアツイ快感が再現されることはもちろん音楽もオリジナルモードとアレンジモードが用意される予定だし、難易度、残機、画面モードなども自由に設定することができる。また、オリジナルCGによるカッコいいデモも収録される予定だ。



※画面は業務用のものです。

▲これは「究極タイガー」の画面写真。東亜プラン最高傑作の一つと称される作品なのだ

あの異種格闘ゲーム『飛龍の拳』がついにPSにやってくる！

# バーチャル 飛龍の拳

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 対戦ACT | 価格 | ¥5,800(予価) |
| メーカー | カルチャーブレーン | 対応周辺機器 | 未定 |
| 発売日 | 夏予定 | | |

### 新システムを導入し、熱い戦いが展開される！

SFC、GBなどでもお馴染みの、あの「飛龍の拳」が、ポリゴン対戦格闘となって、PSに殴り込んでくるぞ。もちろん、あっと驚くような新システムが導入されるので、面白さも今まで以上のものは間違いない。しかも主人公・龍飛を始めとする個性豊かなキャラたちが、なんと15人も登場するぞ。今までのシリーズのファンはもちろん、そうでない人も期待して待とう！



▲こーんなカッコいいキャラたちがポリゴンになってPSで大暴れするぞ。

# 注目の『Ⅲ』をいち早く体験できる!!

LOOK INFORMATION

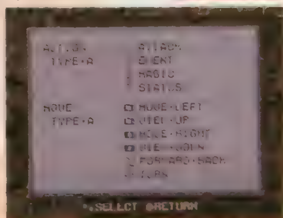
パイロット版のストーリーは、ジャンが城に封印されてから３年後のある事件が題材になっている。本編の物語にも密接に関わっているので、外伝的な意味を持つショートシナリオだと思ってもらえればいいだろう。ゲーム内容、シナリオ共にクオリティは高く、１本のゲームとして通用すると言っても過言ではないぞ。ただ、ゲームシステムだけは「ＫＦⅢ」の開発途中のものが使われていて、一部の新システムはまだ入っていない。そこは発売後のお楽しみというところか。残念なのは、店頭でしか遊べない非売品だということ。お店で見かけたら必ず遊んでみよう。



▲ゲームの世界観が巧みに表現されているオープニングシーン。魔物の石像が翼を広げる演出は必見だ。



◀鍵などのアイテムを使ったときの視覚効果は健在。



◀操作設定を自由に変更できるキーコンフィグ機能。前作の操作に不満があった人もＯＫだ。



▼ヴァーダイトに残った兵士たちは、希望を胸に戦い続ける。

**龍族がその羽根を広げ、天を舞い、聖剣が悪業に終止符を打つ!!**



**ん、これは？……**

これが、パイロット版で登場する敵キャラクター……ではなく、彼らは残念ながら『ＫＦⅢ』での不採用が決定してしまったボツキャラクターたちである。これほどの水準を誇るキャラでもボツになってしまうとは……。スタッフのゲームにかける熱意がうかがえる。

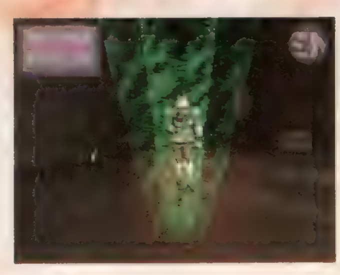


◀妖気が渦巻き、魔物が空を駆けるこの国に平和は蘇るのだろうか……？

# キングスフィールドⅢ
## Pilot Style



今月、ここで紹介するのは、４月から小売り店の店頭で遊べるようになる『キングスフィールドⅢ』のパイロット版。いうならば、ユーザーにいち早くこのゲームを体験してもらうためのお試しバージョンだ。だが驚くべきことに、その中身はシナリオもゲーム内容も完全オリジナル！　本編の一部を断片的に入れるのではなく、独立したゲームにするあたりが心にくいよね。



◀竜巻を操る巨大な魔物が出現！　その先にある宝箱の中身が気になる。



▲いつも怖い思いをさせてくれる跳び石。落ちると煮えたぎるマグマの餌食だが、その先には宝箱が見える。それを守るスケルトンの姿も……。

**キングスフィールドⅢ**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 価格 | ￥6,300 |
| メーカー | フロム・ソフトウェア | 対応周辺機器 | メモリーカード（ブロック数未定） |
| 発売日 | 6月予定 | | |

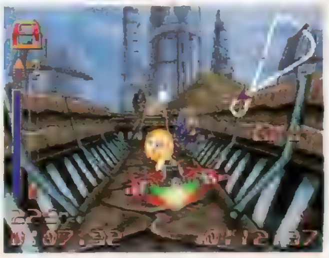
新感覚のRCGが登場！　君はこのスピードについてゆけるか!?

# CyberSpeed
## サイバースピード

| ジャンル | RCG | 価格 | ¥5,800 |
|---|---|---|---|
| メーカー | ギャガ・コミュニケーションズ | 対応周辺機器 | 未定 |
| 発売日 | 6月予定 | | |

### これが史上最速の"シューティング"RCGだ！

未来感覚にあふれた全く新しいタイプのポリゴンＲＣＧが登場する。モノレールのようにワイヤーにぶら下がったマシーンは上下左右に360度回転し、前後の方向転換も可能。また、前を行く敵にはマシンガンを浴びせ、後ろから迫る敵にはボムを発射するなどのＳＴＧの要素も持っていて、互いに攻撃しながらのデッドヒートが超高速で展開されるのだ。視点も３段階に調節でき、特にコックピットからの視点は圧巻だ。



▲前を行く敵をマシンガンで攻撃してバランスを崩させ、失速しているスキに抜き去る！　迫ってくる敵への攻撃も忘れるな。



◀コックピットの視点。すごい迫力！



◀15種類のコースが用意されている。

おなじみ「ゴエモン」が今度は宇宙に飛び出し大暴れ！

# がんばれゴエモン
## 宇宙海賊アコギング

| ジャンル | ACT | 価格 | ¥5,800 |
|---|---|---|---|
| メーカー | コナミ | 対応周辺機器 | メモリーカード |
| 発売日 | 3月予定 | | |

### シリーズ最高のおもしろ大活劇なのだ!!

「うらら山」が大火事だ!!　あれれ、でもすぐ消えちゃったぞ……？　ついに登場するシリーズ最新作のストーリーの冒頭がコレ。ゴエモン、エビス丸はこの謎を追ううちに宇宙へまでも行っちゃうのだ。アクションステージは多彩だし、新キャラが２人登場するし、あのゴエモンインパクトもなんだかモノスゴイし、キャラのセリフやストーリー展開はオチャメで笑っちゃう。「ゴエモン」初心者にもオススメの一本だ。



▲海の中から現れた「ゴエモンインパクト」。動きも表情も相変わらずとってもヘン。



◀新キャラの一人「ゴロク」登場。



◀インパクトを操縦してのボス戦はまさに格闘だ!!



▶アクションステージも多彩。様々なボスが登場する。

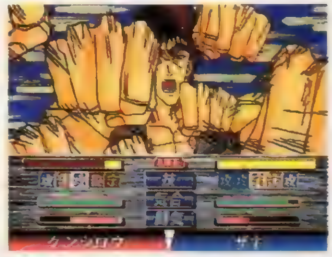
「お前はもう死んでいる……」「あたたたたっっ」でおなじみのあの超人気格闘コミックのＡＶＧがはやくもＰＳに登場だ!!

# 北斗の拳

| ジャンル | AVG | 価格 | 未定 |
|---|---|---|---|
| メーカー | バンプレスト | 対応周辺機器 | 未定 |
| 発売日 | 5月予定 | | |

### アニメ画面によるバトルシーンは迫力満点だ!!

ＳＳ版で話題となった人気コミックのゲームがはやくもＰＳに移植決定！　随所に戦闘を盛り込んだオリジナルストーリーが展開する格闘ＡＶＧだ。コマンド入力後に迫力のアニメ画面に切り替わるという戦闘システムなのだが、このアニメに使用されている動画枚数はなんと7000枚を超えるという超豪華な作りになっている。同キャラ対決等も新たに追加される予定だ。



▲大迫力のアニメ画面。すべて完全オリジナルで、キャストも当時のＴＶアニメそのままだ。

高橋留美子原作の人気コミックがポリゴン対戦格闘になった！

# らんま1/2
## バトル・ルネッサンス

| ジャンル | 対戦ACT | 価格 | ¥6,800(予価) |
|---|---|---|---|
| メーカー | 小学館プロダクション | 対応周辺機器 | 未定 |
| 発売日 | 夏予定 | | |

### キャラクターが対戦中に変身しちゃうのだ!!

抱腹絶倒のストーリーモードと超リアル＆ナンセンスバトル（？）で新しいらんまワールドが楽しめる。キャラはポリゴンになって魅力が倍増し、声もおなじみの人気声優が担当しているのだが、これが原作と同じくしゃべる、しゃべる。そしてポリゴンであるキャラたちが対戦中に変身してしまうという斬新な機能もあるらしいのだが、詳しいことは今はまだ秘密。続報を待て!!



▲「らんま」キャラがポリゴンになってバトルを繰り広げる。奥義、大技のオンパレードだ！

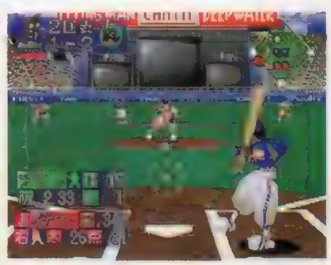
'95年度シーズン終了時点の最新データを使用し、もちろん選手は実名で登場。野球ファンもゲームファンも大満足まちがいなし!!

# プレイスタジアム

| ジャンル | SPG | 価格 | ¥5,800 |
|---|---|---|---|
| メーカー | バンプレスト | 対応周辺機器 | メモリーカード(1ブロック) |
| 発売日 | 4月12日発売 | | |

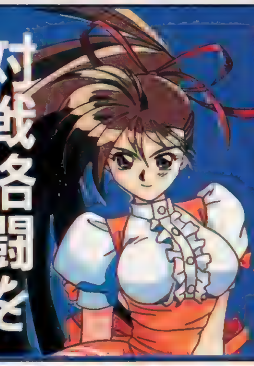
### フルポリゴンによる超本格派野球ゲームなのだ!!

ポリゴン画面によって臨場感あふれるプレイが楽しめる超リアルな野球ゲームの登場だ。オープン戦などの従来どおりのモードの他に、資金を使ってオリジナルチームが作れるというモードも搭載されている。打撃はカーソルによる照準合わせ型だが、配球を読んでタイミングを合わせないとジャストミートしづらい。かけひきが重要視される本格的な野球が堪能できるのだ。



▲選手の能力や個性もリアルに再現されている。人気者・イチローの「振り子打法」もこの通り。

# 対戦格闘を全角度から大検証 ソフトメーカー直撃質問箱スペシャルF2



## 対戦格闘で、PSは新たな道を切り開くのか

PSはもちろん、ゲームセンターでもほかの家庭用ゲーム機でも、対戦格闘アクションは大人気を誇っている。電撃PSの今号を買ってくれた人は、このジャンルの大ファンばかりだと思うので、PSでの対戦格闘の発展や課題には人一倍興味があることだろう。11月増刊号でも対戦格闘をテーマにさまざまな質問をPS参入メーカーにぶつけてみたけど、今月は角度を変えてアンケートを実施してみたぞ。メーカー個別の質問を通してPSの性能を考察するなど今までにない深い分析を行ったので、新たなPSの可能性をいっしょに探ってみることにしよう。



◀「ストZERO」ほか、対戦格闘はPSでも大人気を誇る。その動向を徹底調査してみたぞ。

## ソフトメーカーの意識調査レポート "作る立場"は対戦格闘をこう見ている！

### 対人プレイは重視されてるか？

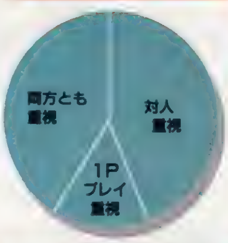
PSを含む家庭用ゲーム機は、ゲーセンよりも対人プレイをする機会は少ないはず。この辺りをメーカーがどう認識しているのかを詳しく調べてみたいと思い、今回改めて質問に加えてみた。

PSの対戦格闘でも〝タイムアタック〟や〝ストーリーモード〟などの1P用の遊び方も大切にはされているけれど、各メーカーは基本的に対戦プレイを楽しんでもらうために開発を進めているようだ。

この結果からすると、対戦格闘の本当の楽しさについては、対人プレイなしには語れない、と言えそうだね。

今まで1Pプレイでしか遊んだことのない人は、この機会に対人プレイを試してみてはどうだろう。

**対人プレイの注目度**




### COM操作は進化するか？

対戦格闘でのCOMによるキャラの操作(以下：COM操作)は、何かとマニアの話題にのぼりやすい。読者のみんなも、「単純な動作で倒せてしまうおバカさんなのはヤダ」などと考えたことが一度くらいはあるだろう。そこで、COM操作に各メーカーがどんな考えを持っているのか伺ってみたぞ。

一番多かったのは「プログラムの進歩で、いずれ人間なみのCOM操作がPSでも実現」というもので、意見をくれたメーカーの31.5%がそう考えていた。「現状が限界／単調な反応でいいと思う」という意見は、5.4%程度だったので、これは将来のCOM操作に期待できそうだ。



▶「闘神伝」などで、COM操作のキャラへの要望は多かった。

### コマンドの設定アレコレ

必殺技を出すのに必須の〝コマンド〟については、ほぼ全てのメーカーが「練習を前提にすれば優れたシステム」との意見で合致している。ただし、その詳しい設定となると、各メーカー独自の考え方があるようで、さまざまな意見が飛び出したぞ。

まず〝特定のボタン一発で必殺技が出せるシステム〟に関しては、反対派が賛成派の3倍近く集まった。ただし、コマンド自体はシンプルさを重視する声が強く、「家庭用では練習の機会も多いので、複雑なものも楽しいのでは」という意見は少な目だった。

シンプルながらもコマンド入力の上達も楽しめるというタイプが主流なのは、これからも変わらないようだ。

**コマンドへの考え方**




## ソフトメーカーの環境調査レポート ゲーム開発環境におけるPSの特徴に迫る

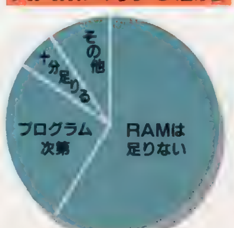
### PSのRAM容量は少ないと聞くが…

PSなどのCD-ROMは、一度読み出したデータをRAMに蓄えてから処理が行われている。PSは確かにスゴいハードなんだけど、その能力を引き出すには今のRAM容量では不足だという指摘が時々耳に入っていた。2Dタイプの対戦格闘ではとくにネックになりやすいそうなので、この機会にその点を詳しく聞いてみた。

その結果、「より優れたソフトを作るには、もう少しRAMが欲しい」とする声が大半を占めていることが分かった。グラフィックRAMが少なくても、メインRAMがあればプログラム次第でどうにかなるけれど、PSはメインRAMも2Mバイトしかないのでその意味でもツラいらしい。

将来PSがバージョンアップする日が来るとしたら、この辺が一番のポイントになるだろう。

**RAMに対する意見**



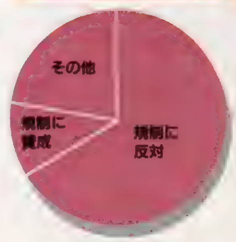

### 規制がネックになることもある？

SCEがPSソフトに対して行っている規制については、これまでにも何度か紹介してきた。今までは主にH関係に目を向けてきたので、今回はもう一つの規制対象である〝残虐性〟にスポットを当てて、ソフトメーカー各位の意見に耳を傾けてみよう。

いろいろな意見が集まったのだけれど、大きく分類すると、円グラフにある通り「残虐性の規制は各メーカーに任せてほしい」とする反対派が多かった。その中でも、H規制と同じく、どこまでが許されるのかハッキリしない不備点を挙げるメーカーが多く、具体的に残虐っぽい演出を断念したとコメントするメーカーも6社あった。

規制に対しての各メーカーの要望は高まる一方なので、今後のSCEの対応が注目される。

**規制に対する意見**



## 人気メーカーに個別Q&A 対戦格闘におけるPSの可能性を探る

### ナムコに聞く 業務用PS互換システム システム11のメリットとは？

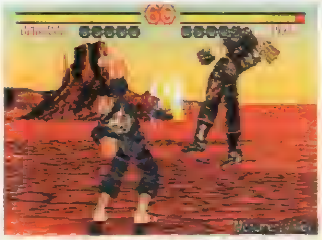
対戦格闘ファンの中でも、とりわけマニアックな人から、システム11についての質問もよく届いている。そこで、ナムコに業務用基板システム11について詳しく伺ってみることにした。

まず、システム11を開発した目的については、「システム11はあくまでもアーケード用の基板として開発しました。ですから、必ずしもPSへの移植を前提としているものではないんです。ただ、結果的にはPSへの移植がよりスムーズにできるメリットはありますね」とのこと。PSとの性能差については「具体的な例は残念ながらヒミツですが、違いはありますよ」ということで、そのために将来的にはシステム11のゲームでもPSで再現するのが不可能なものも出てきそう、というお話だった。でも、実際のナムコの意気込みについては、「システム11のアーケードゲームは、可能な限り全部PSに移植したいです。少なくとも、ほかの機種に移植するよりはPSに移植する方が可能性は高いと言えますしね」との頼もしいコメントをいただいたぞ。これならシステム11とPSとの関係は楽観的に考えてよさそうだ。

「鉄拳」ではシステム面でゲーセン以上のパワーアップが見られたけれど、こんな例がこれからもたくさん期待できそうだね。

#### システム11って何なの？

ナムコが開発した業務用基板。基本的なハード設計がPSと似通ったものになっているので、システム11で開発されたゲームはPS用に作り直しがしやすいと言われている。この基板用のゲームとしては、『鉄拳』『鉄拳2』に続き、『ソウルエッジ』が目下ゲーセンで稼働中。

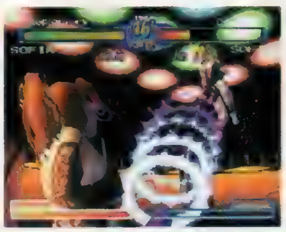


◀システム11から初めてPS化が実現した「鉄拳」。移植度は"完璧以上"と呼ぶにふさわしかった。



### タカラに聞く PSは3Dモノが作りやすい？

PSには、ハード発売直後に「闘神伝」というオリジナルの3D対戦格闘が登場したけれども、どんな経緯でこの作品が生まれたのか誰でも気になるよね。タカラによると、「こんな対戦格闘ゲームがあれば…という感じで企画していったら、結果的に3Dの企画としてまとまったんです」ということだそうで、こんな経緯からもPSは3Dモノが作りやすいことが伝ってくるというものだ。また、タカラは「2」で見られる、影や光源の表現のすばらしさなども指摘しながら「これだけの作品を開発できるPSはスゴいですよ」とコメントしてくれた。PSは3Dに強い、この定説は信頼してよさそうだぞ。

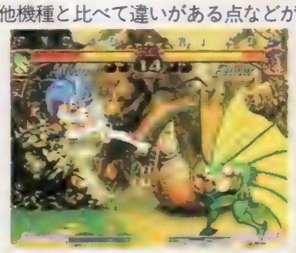


◀タカラから発売された「闘神伝」シリーズは今も人気が高い。

### カプコンに聞く 気になる『ヴァンパイア』の開発状況は……？

発売が待たれる「ヴァンパイア」も、開発は2月下旬現在で95%まで完了し、今春発売まであと一歩だ。左ページでも触れているRAM容量の不足に加え、PSの2Dのゲームを作るノウハウが他機種と比べて違いがある点などが、開発の遅れた理由になっているそうだ。

PS版には、オリジナルになかったオープニングやVSモードなどが追加されるが、一部の読者から希望が出されている『ハンター』への開発変更の予定はないようだ。「遅れたぶん、すばらしいものにする」とのコメントをもらったので、あと少し待ってみよう。



◀発売が待たれる「ヴァンパイア」。早く遊んでみたいね。

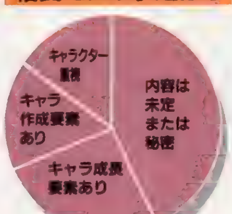
## PSの未来を占う これからのPSに、どんな対戦格闘が登場しそうか

### 将来のラインナップはどうなるの？

全メーカーの皆様に、まだ企画段階という極秘のものも含めた、対戦格闘の発売予定タイトル数を調査してみたぞ。その回答で判明したタイトル総数はナント72もあり、これからの対戦格闘は実り多いものになると改めて確認できた。

ちなみに、その中でもどんなシステムで味つけする予定なのかも同時に調査してみたぞ。その内訳は円グラフの通りで、このデータからすると、これからのPSにはキャラクターの成長要素が盛り込まれたタイプが増えていくと予測できる。家庭用向きのシステムだけに、実現が楽しみだね。

#### 格闘モノの予定は？




### 登場キャラに"革命"は起こるのか

対戦格闘で操作するキャラは人間が基本だけれども、PSの対戦格闘で人間以外を操作するゲームは多く登場するのだろうか。そんなワクワクするような点についてもアンケートをしてみたぞ。その結果、「現存しない想像上の生物を使ってみたい」とするメーカーが33.8%、続いて〝ロボット〟が29.4%と、これら2つのアイデアを回答したメーカーが、「人間しか考えられない」とする17.7%を上回った。ほかにも、〝動物や恐竜〟13.2%、〝植物や文房具などの奇抜なもの〟5.9%など、意欲的なアイデアをたくさん聞くことができた。将来、アッと驚くキャラが登場する日が来るかもしれないね。



◀非人間型タイプの代表格は「ゼロ・ディバイド」だ。

## PSにおける対戦格闘の発展に期待！

対戦格闘をテーマにした今回のメーカー質問箱、どうだったかな？

PSの発展に伴って生じた課題もいくつか紹介してみたけれども、これらがどう動いていくのか、PSユーザーの一人として、温かく見守っていこう。ただ綺麗なだけとか、ポリゴンで作ってあるだけではユーザーが驚かなくなった今日、PSというハードよりクリエイターのアイデアそのものが注目される時期が訪れたのだと思う。対戦格闘での〝斬新なシステム〟や〝楽しいキャラ〟など、各メーカーのがんばりを心から応援してあげたいよね。

これからのPSの格闘ゲームは、ますます目がはなせなくなるぞ。



◀キャラの成長要素などが斬新な[illegible]Z」。これ[illegible]高まる

電撃 PSから一般情報までの早耳情報ページ

# NewsStation

## EVENT ～CSG～ 最新ソフトの大競演！ ファン注目の「CSG」ツアーがスタート!!

全国の主要３都市（東京・大阪・名古屋）をまわる新作発表会・春の「ＣＳＧ」が、３月３日の東京（池袋サンシャインシティ）を皮切りにスタートした。初日のこの日は、約60社のソフトメーカーにより数多くの最新ソフトが展示され、特設ステージでも随時ゲームイベントが開催されるなど、会場の興奮は一日中続いた。注目の『鉄拳２』が展示されているコーナーでは、プレイを待つために並ぶファンで、通路があふれかえるという事態にも。愛知近辺に住む君も絶対行くっきゃないぞ!! ◎名古屋…３月17日（日）名古屋国際会議場１Ｆイベントホール（10:00～17:00）



▲「ヴァンパイア」人気で盛り上がる「カプコン」ブース。話題の「バイオハザード」にも人だかりが……。




▶この日の人気ソフトは、やはり『鉄拳２』。アーケード版と変わらない出来に、ファンの期待はふくらむ一方だ。



▲『鉄拳２』の対戦勝ち抜き大会の模様。その他、様々なイベントが開催された。




◀「コナミ」ブースも大人気。「ときメモ」現象はおとろえを知らない。他にもスポーツ、パズルなどの新作ソフトを展示。



◀新作をじかにプレイできるとあって、この日集まったファンの数はなんと8000人以上!!

### その他の注目タイトル!!



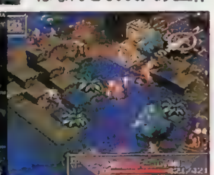
「学校であった怖い話Ｓ」バンプレスト…あの「怖い話」がパワーアップ。８月発売予定。



「雨月奇譚」トンキンハウス…小説を題材にしたシネマティックＡＶＧ!! ６月発売予定。



「ライズオブザロボット２」アクレイム…21世紀のロボット格闘ＡＣTだ。５月24日発売。



「ヴァンダルハーツ（仮）」コナミ…これが立体ＳＲＰＧの究極の形。'96年夏発売予定。

## GOODS ～プログラマブル～ジョイスティック ファン待望の高性能ジョイスティックがついに登場!!

複雑なコマンドがボタン１つで入力できるというコマンド登録機能がついたＰＳ用ジョイスティックが３月29日にスピタル産業から発売される。その名も「プログラマブル・ジョイスティック」（定価￥6,800）。なんと最高20個のコマンド登録が可能で、自分の好みに合わせてキーの組み替えまでできるという超スグレモノ。まさにすべてが「プログラマブル」なのだ。



複雑なコマンド入力を駆使する対戦ＡＣＴに最適だ。



スティックもアーケード筐体と同じものを使用しており、操作性はバツグン。こういうのを待ってたぜ!!

## ▶▶▶POWERチェック!! 電撃&ソフマップのイベント開催！

みんなもゲーム買う時には必ずお世話になってるソフマップと我が電撃が、この春に協力してイベントを開催することになったぞ。その名も『電撃DAY inソフマップ』（そのまんま）だ！ 開催場所は日本橋店７号店ザウルス（3月31日／13:00スタート）と秋葉原本店前（4月7日／13:00スタート）の2カ所。内容は大人気の『鉄拳2』などPSソフトを使ったトーナメント方式の勝ち抜き戦を行う予定になっている。もちろん参加費は無料だし、賞品だってちゃんと用意してるからね!!

## THEME PARK ～サンシャイン ナンジャタウン～

# ナムコのテーマパーク第2弾! 池袋に登場

ワンダーエッグ（たまご帝国含む）に続くナムコのテーマパーク第2弾、サンシャイン・ナンジャタウンが、今年6月、池袋サンシャインシティ内にオープンすることが発表されたぞ。「ナンジャタウンって、ナンジャ？」というお約束はさておき、このナンジャタウンの基本コンセプトは〝思い出とときめきの街創世計画〟。昭和30年代をイメージした人情味あふれる「遊び」の数々を現代風にアレンジして、大人から子どもまで、幅広い層にアピールする娯楽の提供をめざしているのだ。



▲ナンジャタウン全景。これはイメージイラストだが、具体的には2つのフロアに5つのエリアが収まることになる。もちろん、それぞれにテーマがはっきりと設けられているのだ。



▲もっとも強く昭和30年代を感じさせるエリア、「福袋商店街」。ここは商店街全体を一つのアトラクションにしていると同時に、ショッピングエリアとしても充実しているのだ。



▲そしてもっともキッチュなアトラクションがこれ、相撲カート「福招き大相撲大会（仮）」だ。いわゆるカートのぶつかりあいなのだが、しかし、このセンスは……。楽しそうだね。

**完全都市型なのだ!!**

**ナンジャタウンは、完全都市型テーマパークである。まずなんといっても、すべてが屋内にあるという点がスゴイ。ビルイン型テーマパークとしては国内最大規模を誇っているのだ（総床面積約12,500㎡）。池袋に新名所誕生ってところかな。**

## PALACE ～電脳宮殿～

# 新作ソフトが楽しめる新スポット!

日本初のパソコンを使用したゲームセンターと、ビデオCDの映画館を併設したマルチメディアスポット「T・ZONE電脳宮殿」が、2月24日、秋葉原にオープンした。最新の家庭用ソフトが設置されているゲームコーナーでは、発売前の注目の新作もプレイできるらしいぞ。行こうぜ！



▲新作や発売前のソフトがプレイできる情報スポット「電脳宮殿」。（問い合わせ：03-3257-2778「T・ZONEミナミ」千代田区外神田4-3-3）

## ANIMATION ～七星闘神ガイファード～

# 孤独なヒーローの戦いが始まる!

あのカプコンが東宝と合作で、迫力満点のアクションとドラマ性が見所の実写ヒーローものをTV放映するぞ。その名も「七星闘神ガイファード」！ 4月8日（月）、6:30からテレビ東京でスタートする。また、カプコンからゲーム化も決定しているので、続報に期待していよう。



▲ミューティアン（怪人）と改造人間ガイボーグを使って世界征服を企む秘密組織クラウンの野望を阻止するために戦うのだ！

## BOOK ～CHUN-LI～

# 語られることのなかった春麗の過去が明らかに!?

ワニ・ヒーローズシリーズからリリースされる今度の最新刊は、格闘ファンなら誰でも知っている「ストII」シリーズのヒロイン春麗が主役だ。彼女が麻薬捜査官の道を歩むまでの物語が語られているぞ。

**ストリートファイターZERO 春麗**

●著者／北条千夏

●イラスト／うるし原智志

●発行／ワニブックス



◀ゲーム中のイメージとは違った彼女に会えるぞ。



▲春麗ファンなら絶対に買いの一冊だ！

## CM ～チョロQ～

# 噂の『チョロQ』CMはドキドキもの!!

3月22日発売のPSソフト『チョロQ』のテレビCMの収録が、大森ベルポートで行われた。主演はテレビ東京系「ギルガメッシュナイト」でおなじみの水谷ケイさんで、そのナイスボディをナマで鑑賞できた本誌取材班は超大感激！ CFの方もHでとても楽しいものになっているので、ゲームとともに要チェックだぞ。（フジテレビ系「ちびまるこちゃん」等の枠内で3月10日より放送予定）



▲セクシーアイドル・水谷ケイさんが主演。唇のドアップで「乗せてあ・げ・る♥」なんてセリフも……。

## MUSIC ～新譜情報～

# 3月のGMラインナップはとっても強力!!

**國府田マリ子のRadio Canvas Vol.3**



発売日：3月28日
税込定価：¥2,800

**ステレオドラマ もっとときめきメモリアルMAR. ～featuring 早乙女優美～**



発売日：3月23日
税込定価：¥2,800

**ミュージック フロム イースII リニューアル**



発売日：3月23日
税込定価：¥3,000

**ミュージック フロム イースV ～失われた砂の都ケフィン～**



発売日：3月23日
税込定価：¥3,800（2枚組）

今月のオススメはこの5本。國府田マリ子の大人気「ラジキャン」の最新作は、我らが「マリ姉」の魅力がいっぱいのシリーズ最高傑作。そして「ときメモ」ファン待望のドラマCD第10弾に、金月真美の2ndシングル、2つのGMアルバムが発売される「イース」など、超豪華なラインナップなのだ。（発売元：キングレコード）



告白／金月真美 発売日：3月23日 税込定価：¥1000

生まれ変わった召喚獣、バハムートが画面狭しと、いまはばたく！

# FINAL

## 初公開!

## 召喚獣バハムートが戦場に舞いおりる!



▲戦闘シーンでのバハムート。その威風堂々たる姿は見る者を圧倒する。心強い味方になってくれるに違いない。

### ファイナルファンタジーVII

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 価格 | ¥5,800(予価) |
| メーカー | スクウェア | 対応周辺機器 | メモリーカード(ブロック数未定) |
| 発売日 | 12月予定 | | |

最強の竜が、プレイステーションに降臨するのだ！

# FANTASY VII
# ファイナルファンタジーVII

## 竜の王、今降臨!



▲果たしてどんな攻撃方法を見せてくれるのか？　どんなふうに仲間になってくれるのだろうか？

**始動から１カ月。今や加速期に入ろうとしている「ファイナルファンタジーVII」から、お待ちかねバハムートの戦闘シーンを公開！　新着の画面写真を一挙に大放出だ!!**

すべてが３Ｄ処理となり、これまでにない迫力と臨場感を持った「ファイナルファンタジーVII」の戦闘シーン。戦闘するキャラクターも３Ｄなら、そこで[illegible]も当然３Ｄとなるのだ。今回は、３Ｄの立体キャラクターとして生まれ変わった人気の召喚獣、バハムートの姿を大公開だ！　ゲームの中でも、先に公開されたイメージCGと寸分違わぬ姿で登場するぞ。王者の貫禄を十分漂わせたその巨大な姿から、力強さが伝わってくる。そして、今度の『ＦＦ』のすごさというものを、改めて実感することができるハズだ。まだまだ謎が多いというのが現状の「ファイナルファンタジーVII」だけど、近寄ってくる最強のRPGの足音は、ハッキリと聞こえてきた。



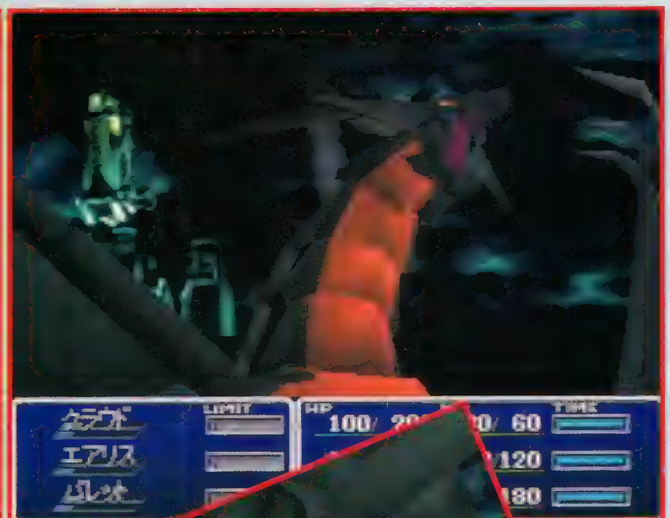
# 召喚獣バハ



【バハムート】
もはや「ファイナルファンタジー」シリーズにはなくてはならない召喚獣。鋭いツメと巨大な翼を持つ翼竜だ。物語にどう絡んでくるかは、まだまだ謎に包まれている。

**『ファイナルファンタジー』シリーズではおなじみ、召喚獣バハムート。『Ⅶ』にも登場することはすでにお伝えした通りだが、今回はその戦闘シーンを大公開！　まさに王者たる貫禄を漂わせたその堂々たる姿は、見る者を圧倒する迫力だ。過去のシリーズを通して常に、強力な攻撃と目もくらむ演出でプレイヤーを魅了してきたバハムート。舞台をプレイステーションに変えて、その迫力にさらに磨きがかかった！**



▲巨大な翼を持つ、気高き竜の王。いったい戦闘ではどのような攻撃をしてくれるのか。また、どのような動きを見せてくれるのか？　興味はつきない

▲召喚獣を仲間にす[illegible]には、その召喚獣[illegible]と戦うというパタ[illegible]ーンが多かった[illegible]けど、今回はイ[illegible]ヤ～ンな迫力

## ［黒竜咆哮す］

『ファイナルファンタジー』シリーズにおいて、大きな魅力の1つとなっている数々の召喚獣。『Ⅶ』でも、現在バハムートとリヴァイアサンの登場が発表されている。そして、ついにバハムートの戦闘シーンが公開されたのだ。『Ⅲ』で初登場して以来、最強の召喚獣として心強い味方となったバハムート。いままでのバハムートの攻撃方法は、高熱のエネルギーを爆発させる「メガフレア」で、敵全体を焼きつくすというものだった。『Ⅶ』でもおそらく、それは変わらないだろう。ただし、2Dから3Dに変わったことで、演出が劇的に変化すると思われる。バハムートの吐き出す炎が画面全体に迫るのだ！



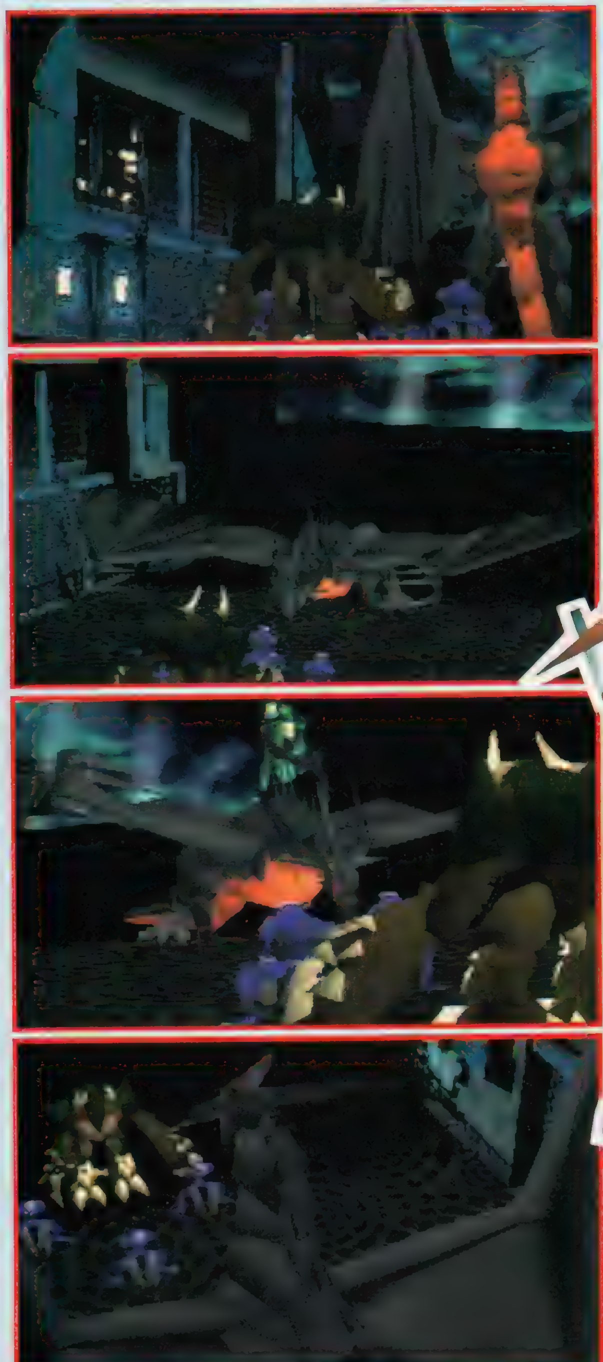
**大地を震撼させる雄叫び！**

◀まるで雄叫びで大地を震撼させているかのようだ　3Dだから、こんなに迫力のあるズームアップも！　かみつかれそう？

※画面写真はすべて開発中のものです。

# ムートはばたく





▲戦闘シーンは、背景、キャラともに３Ｄで処理されている。おかげで、このようにいろんな角度からバハムートのお姿を拝見できるのだ。実際の戦闘で、自分で視点の操作ができるかどうかはまだ未定だけど、実現させてほしいよね。

## 「どうなる!?『FFVII』の召喚獣」

『VII』での召喚獣は、いったいどのように戦闘に絡んでくるのだろうか？　まだ召喚獣のシステムそのものが謎に包まれたままなので、いまの時点では何ともいえない。

しかし、画面写真から判断すると、味方キャラがいないことから、何らかのアクションで召喚獣を呼び出すと１度キャラは消え、そこに召喚獣が現れるのではないかと推測できる。また、ステータス部分がキャラのままなので、これまで同様、攻撃したらすぐ帰ってしまうと予想できる。もちろん、まだ開発中なので、大幅に変更される可能性も残されているが。あとは、もう一方の雄、リヴァイアサンの戦闘シーン公開が待ち望まれる。

### そして召喚魔法を唱えるのは…!?

公表されている３人のキャラクターの中で、召喚魔法（「召喚魔法」と呼ぶのかどうかはまだ不明だが）を唱えられそうなのは、やはりエアリスではないだろうか。ファンタジー系のRPGでは、召喚魔法＝美少女と相場が決まっているからね。美少女と竜というのは、やはりしっくりくるものなのだ。



**【エアリス】**
すでに発表されたキャラの中では紅一点の彼女。手に持った武器はやはり杖だろうか？　雰囲気としては、魔法使いというよりも、僧侶に近い感じもするが..？



**【リヴァイアサン】**
バハムート同様、『VII』での登場が発表されている人気の召喚獣。シリーズではもうおなじみの水竜だ。やはり戦闘シーンでは、水系の攻撃を行うのだろうか？　海底でのイベントも期待される。

# 『FFVII』の戦闘



【クラウド】
メインキャラクターの1人。自分の身長位もありそうな大剣を扱う姿は歴戦の勇士を連想させる。

**RPGの肝ともいえる戦闘シーン。『FFVII』では、背景や、キャラクター、そしてモンスターにいたるまで、すべてが3D表現されるということ以外、詳しい流れやシステムはまだ、わかっていない。過去にシリーズを重ねるたび進化し、また洗練されてきた『FF』シリーズのことだから、きっと『VII』でもあっと驚く仕掛けや新システムが用意されているのは間違いないことだろう。そして、その手がかりはすでに提示されている。ここでは、公表された数々の戦闘シーンの写真から、そのシステムを少しだけ推理してみよう。**



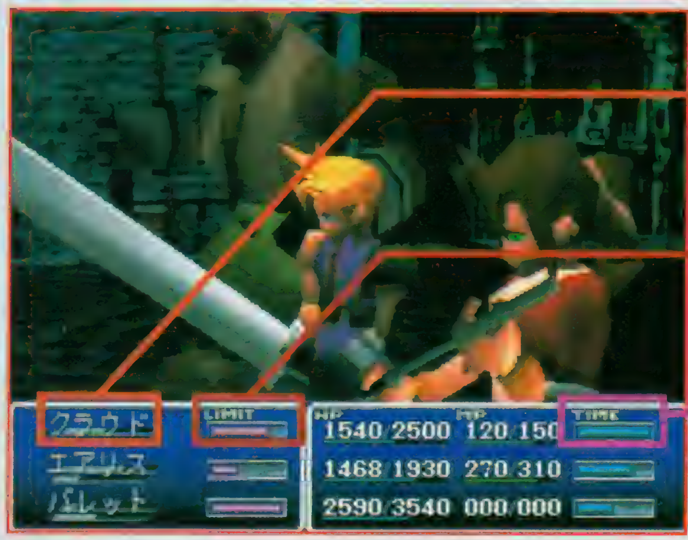

## システム アクティブタイムバトルの採用は確実か!?

『ファイナルファンタジー』シリーズの戦闘で最も特徴的なのは、リアルタイムに戦闘が進行するアクティブタイムバトル。『VII』においても基本はこのシステムが採用されると思われる。『IV』で導入されて以来、少しずつ進化しながら、必ずこのスタイルを取ってきた伝統あるシステムだ。もはやスタンダードとさえいえるほど、完成されたこのシステムを変えるとは、考えづらいだろう。

### コマンド ジョブ特有のコマンドもある!?

コマンド画面をよく見ると、「かくとう」と「盗む」というコマンドがあることに、注目してほしい。これらは過去において特定のジョブ（職業）に就いているキャラのみが使用できたコマンドであり、明らかに一般的なコマンドではない。ということは、キャラによって使えるコマンドが変わってくる可能性が大きい。クラウドの大剣やバレットの右手の武器のように、各キャラのイメージがある程度固められていることから、やはり各キャラが固定のコマンドを持っているのではないだろうか。『V』のジョブチェンジ・システムも気になるところだが、『VI』のシステムに近いものになるのでは？

## 3つのゲージは何を意味する?




### ???? 2本のゲージの意味するところは?

『VII』で最も謎の、名前の下にある2本のゲージ。同タイプのゲージが並んでいることから、どうやら上と下は関連、連動しているのではないか？　特殊なコマンドに必要な、"ため"ゲージか？　キャラの気力を表しているのか？　考えられる可能性はあまりにも多い。非常に見づらい場所にあることから、大して重要ではない可能性も!?

### LIMIT 何かの行動制限か?

こちらも『VII』で新しく追加されたゲージ。"LIMIT"(制限、限定)という名前からから想像するに、攻撃や魔法を使うときの回数制限ではないだろうか。MPの表示は別にあることから、何かしらの特殊コマンドに関する制限である可能性が高そうだ。正式な発表があるまでは、とりあえずそれで納得しておこう。

### TIME 待ち時間に間違いなし!?

"TIME"とくれば、もう次の行動までの時間を表示していると見て間違いないだろう。これは戦闘がリアルタイムで行われているという証拠であり、このことからも、戦闘はやはりアクティブタイムバトルであると予想できる。『V』以降のTIMEゲージは好みによって表示を消すこともできたけど、『VII』ではどうなのだろう。

# を検証する

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

## アニメーション 3Dキャラが動きまくる!?

『ファイナルファンタジー』シリーズの戦闘は、攻撃の際にキャラが必ずアニメーションしている。この伝統はもちろん『VII』にも引き継がれているようだ。これまでは3Dで、しかも戦闘中のキャラはデフォルメされていたので、どちらかといえば“かわいい”感じのアニメーションだった。しかし、戦闘がリアルな3Dキャラになった『VII』では、“カッコイイ”アニメーション(というか、動き)になると予想できる。実際に、右にあるような迫力のあるシーンも公開されているので、これには相当な期待が持てる。



## モンスター 明らかに系統の違うモンスターたち！

下の写真を見てもわかる通り、モンスターはこれまでのリアルタッチの細密なデザインからは大きく変わっているようだ。2Dから3Dへの移行に伴って、立体として見ばえするデザインに変更されるのは当然といえば当然だ。でもこれに関しては、もしかしたら好みが分かれてしまう可能性もありそうだ。



▲人間型(?)のモンスター。両腕の武器が不気味。



◀リアルタッチだが、かなりシンプル

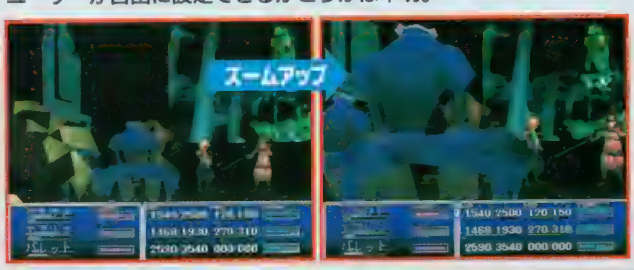
## まだまだある!『FFVII』戦闘のナゾ

画面写真から推測できることはそれぞれまとめてみたが、それ以外にも気になることはたくさんある。その中でも、特に知りたいと思われる要素をピックアップしてみた。これらの謎が解き明かされるのは、まだ先になりそうだが、簡単に予想してみたぞ。

| | |
|---|---|
| 戦闘中の声 | いまのところまったく未定だそうだが、CD－ROMであることを考えれば、戦闘シーンで声が入ることも十分考えられる。 |
| 立体的な攻撃 | 3D表現された空間の中で戦うわけだから、回り込んで背後から攻撃といった立体的な攻防も可能になるかも!? |
| 魔法のシステム | まったくナゾ。わかっているのは、MP消費性ということと、最低でも「トード」の魔法はあるということ。カエルファンはひと安心？ |
| パーティ人数 | 3人のキャラが紹介されたが、『VI』のように場面場面で新キャラと入れ替わる可能性が大きい。パーティの最大人数は3人で確定か？ |

## カメラアングル 自由自在なカメラワークは可能か？

3D処理されている以上、カメラアングルの変更は可能だ。実際公表されている戦闘シーンでは、様々なアングルから撮られている。攻撃方法によって、自動的に切り替わるのは間違いなさそうだけど、ユーザーが自由に設定できるかどうかは不明。







▲正面から見た図 RPGの基本だが、「FF」ではなんとなく違和感がある!?

▲キャラを横から見た構図。けっこういつもの「FF」な感じがしてくる。

▶珍しい、モンスターから見た構図。敵になった気分を味わえそうだ

◀同じシーンを、ズームアップしたところ。自分でこの操作ができるなら、たくさん敵が登場してもなんだか楽しく戦うことができそうだ

【カエル】

▶「トード」の魔法で登場するカエル。上の写真とは何の関係もないけど、カワイイので。

ファイナルファンタジーVII

次号(3月30日発売)ではさらに驚くべき新事実が明らかに！

『クライムクラッカーズ』『ガンナーズヘヴン』の制作スタッフメディア・ビジョンとSCEが

# 自信をもっておくる新時代の活劇RPG!!













このところ次々に発表されているPSのRPGタイトルに、新たな期待作が加わった！　3D・RPG『クライム クラッカーズ』、2DのACT『ガンナーズヘヴン』で、その実力を見せたメディア・ビジョンの制作スタッフが、かねてから構想を練っていたという自信作。それが、この『ワイルド アームズ』だ!!

# WILD ARMS
## ワイルドアームズ

# 荒れ果てた大地に再興された新世界"ファルガイア"




## マルチオープニングを採用!

かつてのファルガイアは、守護獣ガーディアンたちの加護によって守られた、緑あふれる世界だった。しかし、鉄の身体を持つ魔族の侵略により、守護獣の力は弱まり、草木は枯れ、大地は荒廃してしまった。3人のプレイヤーキャラが活躍するのは、その魔族の侵攻から1000年後。魔族の存在は、すでに伝説上のものとなり、モンスターのうろつく危険な荒野に生きつづける人類が再興した、新たな文明世界が冒険の舞台となっている。復活して再びこの世界を狙う魔族や、ロディの操る伝説の機械の力"アーム"といった、さまざまな謎が秘められた世界だ。

マルチオープニングとは何か? くわしい内容はまだ不明だが、選んだ主人公によって、後のストーリーが変化するらしいぞ。

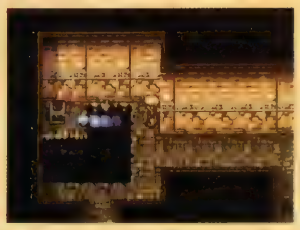



◀地下に眠っていたと思われる、この巨大なロボットの正体は!? 魔族となにか関係があるのだろうか?

### ザック・ヴァン・ブレイス

**復讐の力を求めるトレジャーハンター**

かしこいカゼネズミ(謎のネズミ)の"ハンペン"を相棒に、強力な武器を求めて各地の遺跡を盗掘してまわるトレジャーハンター。"早撃ち"と呼ばれる剣技に秀でている。見た目は軽薄な性格だが、その心には何者かへの復讐の思いが渦巻いているらしい。

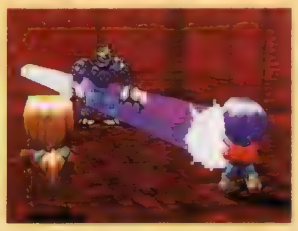


◀ハンペンは、いろいろと役に立ってくれるぞ。

### ロディ・ラグナイト

**伝説の力をふるう"渡り鳥"**

"渡り鳥"とは、行く先々でトラブルの解決を請け負い、その報酬で旅をつづける流れ者の冒険者の総称。伝説の機械の力"アーム"を使いこなすロディは、その渡り鳥の中でもかなりの強さを発揮する。しかし、アームに秘められた強大な力ゆえに人々から恐れられている。



◀アームの力は、戦闘シーンでの強い味方だ。

### セシリア・レイン・アーデルハイド

**守護獣と心を通わせる姫君**

この世界を支える神秘的な力の根源である守護獣ガーディアン。セシリアは、そのガーディアンたちと心を通わせることのできる巫女だ。ある国の王女だったが、国を失い、旅に出ることに。しかも、不思議な力を持つ彼女のペンダントを、敵が狙っているという…。



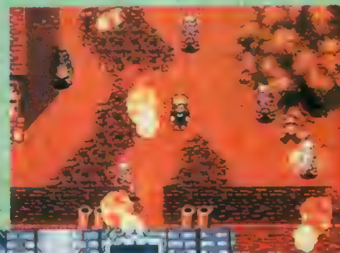
◀これが守護獣ガーディアンなのだろうか?

# 3人の冒険者が世界の運命をかけて戦う!!

# 「RPGのおもしろさ」を追求したシステムの数々

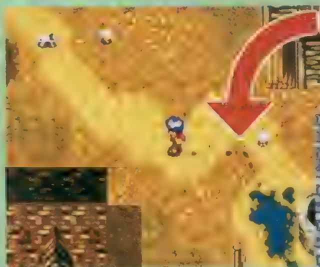
## FIELD 美しいマップには仕掛けがいっぱい!!

フィールドマップは、オーソドックスな2Dタイプ。街や洞窟などに近づくと、その周辺がズームアップされて街の名前などが表示されるので、目的地がわかりやすいぞ。ストーリー上、さまざまな遺跡が冒険の舞台となり、その美しい風景にも期待がもてる。



### 足あとに注目

◀水たまりを歩いたあとは、地面に足あとが残る。こんな芸の細かい演出がたくさんあるのだ。



▲イベントの1シーン。村がモンスターの大群に襲われている！ この村を救うことができるのか!?




◀上から水が流れ落ちている。重要な場所だろうか。もしかしたら、水中にある遺跡かも？

### 目的地が近づくとズームアップ！



▲これが普段のフィールドマップ。上に見える村に近づくと…。

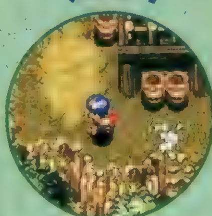


▲村の周囲が拡大される。この状態でボタンを押せば、村に入れるぞ。

## ACTION アクションを駆使して謎を解くのだ！

キャラクターはA・RPG並みに豊富なアクションパターンを持っており、置いてある物を動かして仕掛けを作動させたり、ワナのある通路を走り抜けるといった、さまざまな行動が可能になっている。さらに3人のプレイヤーキャラには、それぞれ専用のアイテムを使った特殊アクションも用意されているぞ。

### 走る！



▲急いで移動したいときにも、便利なアクション。

### 持ち上げる！



▲箱を投げると、アイテムが出てくることも。



◀ロディの専用アイテムのひとつ、ローラーダッシュ。普通のダッシュとの違いは？



▲ザックがいれば、相棒のハンペンに自分では行けない場所のスイッチを動かしてもらうことも可能。

### ブロックを動かすと…？



▶中央の像のまわりにある四角い模様がいかにもあやしい感じ。周囲のブロックを置けば、何かが起きるかも？




◀馬に蹴られてしまった…。こんなリアクションも、いろんな場面で見られる。

# BATTLE フルポリゴン&迫力のアングルで展開

フィールドやダンジョン内でエンカウントすれば、モンスターとの戦闘に突入。戦闘はターンごとに行動を選択して、順番に行動していくタイプだ。ポリゴンのキャラクターによるアクションは、魔法の炎などによる光も計算にいれた光源処理で、これまでにない迫力を生み出しているぞ。しかも攻撃アクションのたびに自動的に視点が変化するので、つねに迫力ある視点から戦闘シーンを楽しむことができるのだ。

## "モーションビューシステム"で視点が変化！









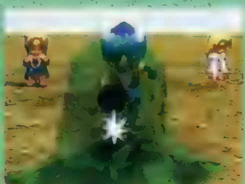




### モンスターも迫力満点！



▶昆虫タイプの、巨大なハエのようなモンスター。これでもボスじゃないというからオドロキだ。



▲スライム系のモンスターは、しっかり半透明になっている。



▲強力そうな爪で、のしかかるように攻撃する獣型モンスター。

## "クリエイトシステム"で魔法を創造！

このゲームでは、特殊な魔法をプレイヤーが作り出すこともできる。このシステムで創造できる魔法は最終的には60種類以上にもおよぶ予定で、名前もつけられるので、まさに「自分だけの魔法を作る」感覚だ。他にも、再興する街の発展に貢献したり、アイコンやウインドウのデザインを自分で描けるなど、さまざまな部分にキミの好みを反映させることができるのだ。

### キミだけの魔法で敵を討て!!



◀どんな魔法を作ることができるのか、今から楽しみだ。魔法の名前は、できるだけ強そうなのがいいよね。

### 強力な特殊攻撃



▶ロディのもつ機械の力"アーム"による攻撃が、モンスターの身体をつらぬく！　その威力は絶大だ。



◀これがザックの得意とする剣技"早撃ち"の技のひとつ。複数の敵を攻撃できるぞ。

## WILD ARMS
ワイルド アームズ

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 価格 | 未定 |
| メーカー | SCE | 対応周辺機器 | メモリーカード |
| 発売日 | 夏予定 | | |




## ライバル？じゃま者？ 多彩な登場人物

主人公を取りまくキャラクターにも、一筋縄ではいかないヒト（人じゃないヤツも－）たちが登場しそう。まずは、高校生としてのライバルとなるのか、普通の人間で、二枚目の神宮寺琦緒。他にも、魔界から主人公の様子をうかがいにきた悪魔なんかもいるらしいので、まったく気が抜けないぞ。

## 昼は高校生 夜は吸血鬼？

主人公は、魔界から花嫁となる女性を捜しにやって来たおちこぼれ吸血鬼。ヴァンパイアだからって日光はまったくダメというわけでもないらしく、昼間は普通の少年として高校生活を送りながら女の子を物色（?）。そして、夜になると、このイラストのような姿で血を吸いに出かけるのだ。

## アトラス発 シミュレーションロマンス！

# BLOODY BRIDE いまどきのヴァンパイア

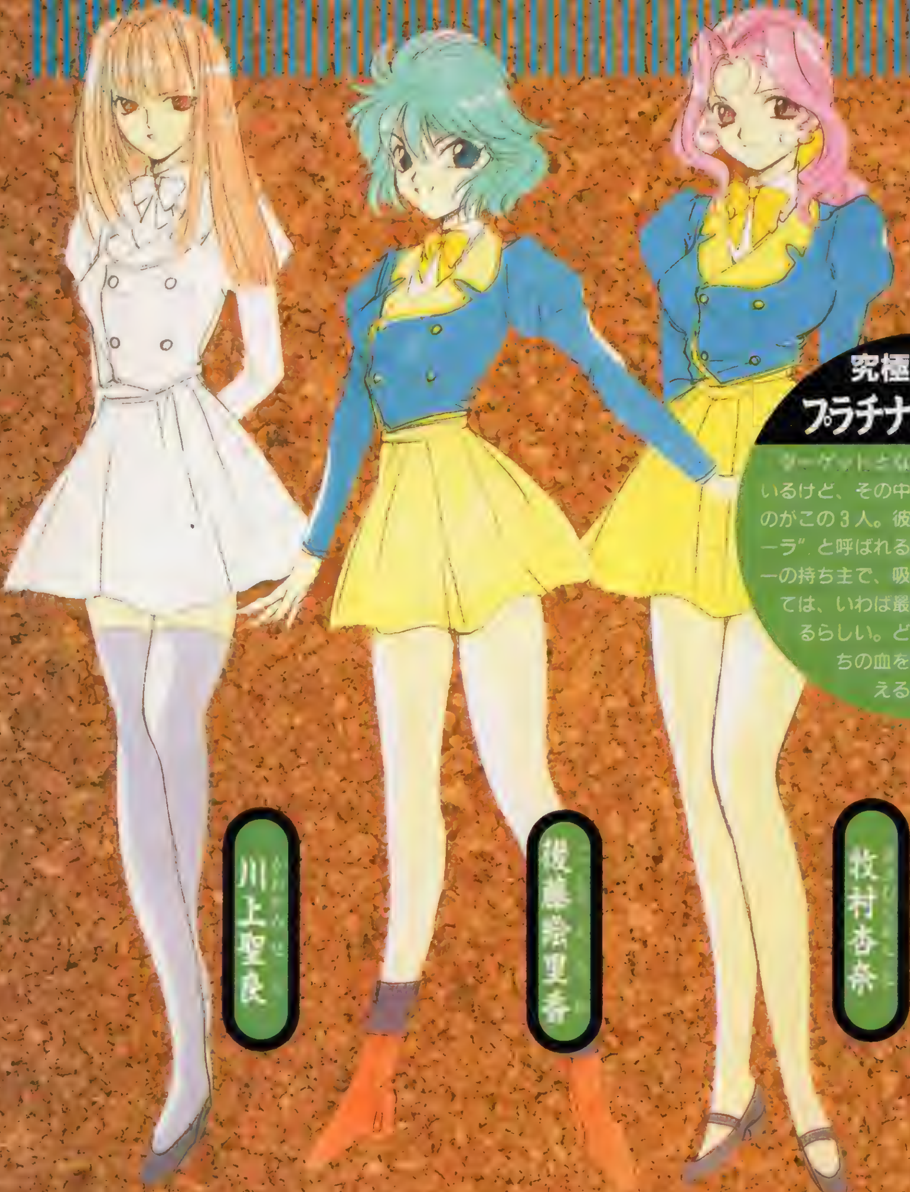
**ブラッディブライド　いまどきのヴァンパイア**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | SLG | 価格 | 未定 |
| メーカー | アトラス | 対応周辺機器 | メモリーカード（ブロック数未定） |
| 発売日 | 未定 | | |

アトラスが、育成ＳＬＧの制作に着手！　高校生と吸血鬼の2重生活を送りながら最高の女性を手に入れるのだ!!　高河ゆん、大貫健一というコミック・アニメ界の大物を迎えたビジュアルにも期待！

# 舞台は高校、血の匂いにときめき！




## 究極の目的 プラチナオーラとは？

ターゲットとなる女の子はたくさんいるけど、その中でも特別な存在となるのがこの３人。彼女たちは〝プラチナオーラ〟と呼ばれる最上級の生体エネルギーの持ち主で、吸血鬼のフェイドにとっては、いわば最高のごちそうといえるらしい。どうしたら、彼女たちの血を吸わせてもらえるのか？

## 高校生活3年間を終えた後何が起こるか？

３年間の高校生活で自分のパラメータを上げて女の子と仲良くなっていく『ときメモ』タイプの育成ＳＬＧ。しかし、主人公が吸血鬼という、今までにないものだけに、昼は普通の高校生、夜はヴァンパイアとして行動することになるのだ。女の子たちとの関わり方も変わっていて、定番の「デート」の他に、「吸血」や「バトル」なんてものがあるぞ。吸血は夜になってからの吸血鬼としての行動。ナンパしたり、女の子の家に忍び込んで血を吸うのだ。バトルについては、今のところ詳細は不明。自分以外の吸血鬼と女の子を奪いあう、なんてこともあるのかも。そして、その行動の結果で女の子の反応が変化。最終的には花嫁となる女の子に合意の上で血を吸わせてもらうのが目的なのだ。もちろんマルチエンディングになっているぞ。

## アトラス開発スタッフに聞く『ブラブラ』の魅力とは？

『ブラッディプライド』、略して『ブラブラ』は、はたしてどんなゲームか？　まだまだ謎の多いこのゲームの核心に迫るべく、開発スタッフに直接疑問点をぶつけてみたぞ。要チェック!!

**Q｜一口で言うとどんなゲームですか**

**A｜**昼の人間としての高校生活と夜の吸血鬼としての２重生活が、めちゃくちゃ楽しい（妖しい？）ゲームです。

**Q｜アニメーションや声はどうなりますか？**

**A｜**アニメの作画監修は、大貫健一氏が担当し、声の方も実力派の声優さんが、多数出演しています。

**Q｜キャラデザインに高河ゆん氏を起用した理由は？**

**A｜**「この作品には、高河先生しかいない」という開発の熱意からです。

**Q｜どんな、イベントが、用意されていますか？**

**A｜**せつない、楽しい、つらい、うれしい等いろいろなイベントがありますが、また詳しいことは言えません。

**Q｜吸血という行為について教えてください。**

**A｜**吸血は、主人公のパラメータに、関わってきますが、詳しいことは、今の段階ではまだ言えません。

**Q｜今後、シリーズ化は考えられますか？**

**A｜**まだ、考えていません。とりあえず、この作品に力を入れます。

**Q｜読者にメッセージがあったらお願いします。**

**A｜**内容的に今あるジャンルにあてはまらない、独自のシステムを作る予定です。アトラスが作る、「シミュレーションロマンス」を、ご期待ください。

問一・適切な単語を選びなさい

そして

# あいつ 超♥教師G2 が

帰ってくる

[illegible]







★電撃PS★
宇宙一計画
作戦その2

魂を揺さぶる、PS界震撼のギャル系ゲーム大増刊第2弾！『ノエル』『プリメ3』『ウェビー』『新フォーチュンクエスト』『東京SHADOW』『ウィザーズハーモニー』『天地無用』『エングラ』『ときめき』そして『おーちゃん2』まで完全特集。美少女大事典付き。コレさえあればPS美少女はまさに完璧なのであるツー。

**電撃プレイステーションG2**
**4月11日発売**

今後の電撃PSスケジュール

3/30 月刊・電撃プレイステーション5月号
4/11 増刊・電撃プレイステーションG2
4/30 月刊・電撃プレイステーション6月号
?/?? ??・電撃プレイステーション??

イラスト／さいとうつかさ

# 次号予告 NEXT ISSUE

# 電撃PlayStation 5月号は 3月30日(土)発売!!

年度末の発売ラッシュも一段落(予定)の次号からは、間髪を入れずに次年度新作発表の嵐が始まるぞ! 大ニュース、大作続出でビックリして腰を抜かさないように。『鉄拳2』『ガンダムVer.2.0』『バイオハザード』『ノエル』『進め! 対戦ぱずるだま』に『FFⅦ』もあり!!



©ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

**COVER** イラスト●石渡大輔(アークシステムワークス)
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学 (SIMPLY)、高木和雄 (AR+DA)

**●ライター大募集**
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事の書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)を編集部まで送ってください。

**●おたよりのあて先**
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

## Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、鴫原千太郎、宮田公彦、伊藤克則【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、斎藤直樹、田村賢之、小林嘉久、藤井幹順、中堀優【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】META-MANIERA (鎌部善彦)、斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、東ちづる、アルマ、エストール、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、風間芳子、佐藤竜一郎【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】東海創芸

電撃プレイステーション4月増刊号
電撃PlayStationF2
1996年 4月10日発行 第2巻第7号通巻15号



■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集) 03-5281-5222 (広告) 03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業) 03-5280-7550
■印刷所　大日本印刷株式会社

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

## F2のGAME INDEX

50音順

| | | |
|---|---|---|
| あ | あすか120%スペシャルBURNING Fest. | 56 |
| | アドヴァンストV.G. | 34 |
| | アンジェリークSpecial | 136 |
| | ESPN StreetGames | 138 |
| か | がんばれゴエモン〜宇宙海賊アコギング〜 | 143 |
| | 機動戦士ガンダムVer.2.0 | 66 |
| | ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ | 62 |
| | GUILTY GEAR | 8 |
| | KING'S FIELD Ⅲ | 142 |
| | クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー | 132 |
| | CRITICOMーザ・クリティカルコンバットー | 105 |
| | 結婚ーmarriageー | 141 |
| | 豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 | 94 |
| さ | サイバースピード | 143 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 13 |
| | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 14 |
| | 時空探偵DD〜幻のローレライ〜 | 130 |
| | 水滸演武 | 90 |
| | ストリートファイターZERO | 74 |
| | ZORK I (ゾーク I ) | 141 |
| た | 太陽のしっぽ | 137 |
| | チャンピオンレスラー 実況ライブ | 103 |
| | チョロQ | 134 |
| | 鉄拳2 | 18,106 |
| | DX人生ゲーム | 139 |
| | 東亜プランSTGコレクションVol.1 | 141 |
| | 闘神伝2 | 84 |
| | ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 | 141 |
| な | NINKUー忍空ー | 102 |
| | 信長の野望・天翔記 | 140 |
| は | バーチャル飛龍の拳(仮) | 141 |
| | ヴァンパイア | 46 |
| | 美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦 | 68 |
| | ファイナルファンタジーⅦ | 148 |
| | ファイヤープロレスリング アイアンスラム96 | 98 |
| | BLOODY BRIDE〜いまどきのヴァンパイア〜 | 158 |
| | プレイスタジアム | 143 |
| | 北斗の拳 | 143 |
| ま | 負けるな!魔剣道2 | 100 |
| | MEGATUDO2096 | 128 |
| | モータートゥーン・グランプリ2 | 127 |
| ら | らんま½ バトル・ルネッサンス | 143 |
| | リアルバトル餓狼伝説 | 15 |
| | レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム | 105 |
| わ | ワイルド アームズ | 154 |

## 増刊予告

電撃プレイステーションのスペシャル増刊号NO.7は、Gの第2弾すなわちG2(ジーツー)だ! 『ときめき』のスペシャル情報を始め、次々と登場する美少女系ゲームを完全にカバーする野心的な一冊。4月11日に、売り切れ必至で発売決定。予価550円(税込)。

電撃攻略王『電撃ウラワザ王'96-'97年完全版』3月22日(金)緊急発売!


WARP.
ENEM
エネミ


見えない敵は、其処にいる。
ー・ゼロ
ワープが贈る、衝撃の
インタラクティブムービー最新作
今夏、プレイステーションで発売!!
WARP INC. 03 3444 0713
PlayStation
©1995 WARP. "" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.




電撃PlayStation 12 4月増刊号
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年4月10日発行第2巻第7号通巻15号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価550円(本体価格534円)
T1006392040555
 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06392-4